Baldur's Gate III

バルダーズ・ゲート3

冒険者の手引き

ADVENTURER'S GUIDE

RPGの元祖『ダンジョンズ&ドラゴンズ』の

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』とは

『ダンジョンズ＆ドラゴンズ（D&D）』は、世界初のRPGとも称されるテーブルトーク・ロールプレイングゲーム（TRPG）。1974年に発売されてから現在まで世界中で親しまれており、多くのファンタジー作品にも影響を与えた。会話で進行するTRPGならではの自由度の高さに加え、王道のヒロイックファンタジーとしての世界設定は、時代を問わず多くの人をとりこにし続けている。近年公開された映画『ダンジョンズ＆ドラゴンズ/アウトローたちの誇り』は高い人気を博し、新たなファンの獲得にも成功した。

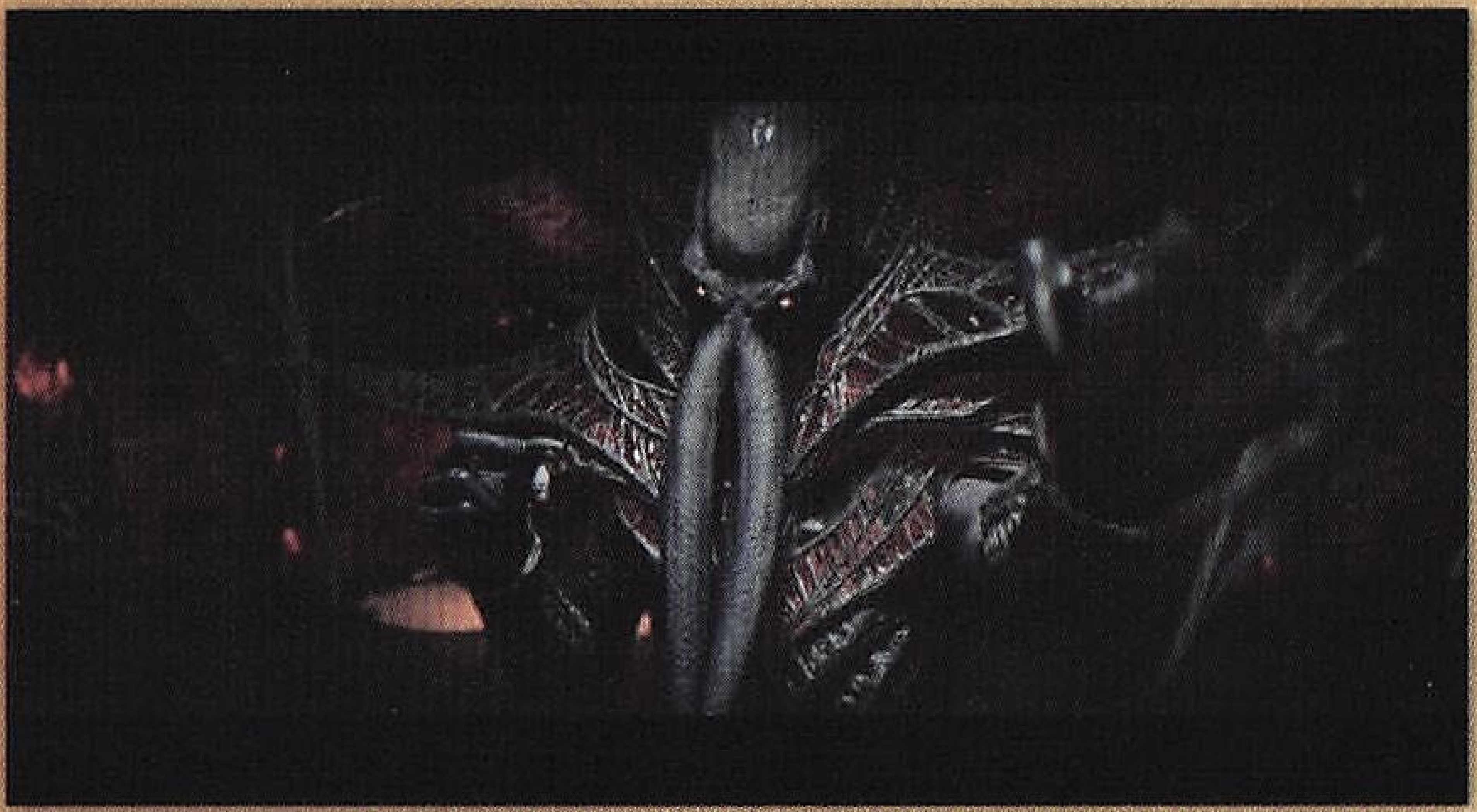
種族やクラス、技能を組み合わせて自分だけの冒険者を作成

本作の主人公となる冒険者は、プレイヤーが独自に作り上げることができる。TRPGが原典というだけあって、種族やクラス、技能などあらゆる要素に選択肢が存在。キャラクター作成のみに留まらず、どのように成長・強化させていくかによっても、冒険者の姿はさまざまに変化していく。固有の背景設定を持ったオリジンキャラクターも用意されているため、キャラクター作成に慣れていなければ、こちらを選択するのもいいだろう。

Story 物語

イリシッドの幼生を植え付けられた冒険者は、その摘出の手段を探し旅に出る――

太古より存在し、知的生物を隷属させてきた種族・**イリシッド**。彼らは世界をめぐり、その先で多くの人々を捕らえていた。とある冒険者もまた囚われの身となり、イリシッドの幼生を植え付けられてしまう。時間が経てば幼生の力によって体が変異し、やがてはイリシッドとなり果てるだろう。謎の勢力の襲撃によって幸運にも脱出の機会を得た冒険者は、同じ境遇の仲間たちと出会い、ともに幼生を取り除くための方法を求めて旅立つことになる。



content 目次

P.2 概要・物語

P.4 キャラクターメイキング
- P.4 キャラクター作成の基礎知識
- P.5 種族
- P.8 クラス
- P.12 背景・技能
- P.13 カスタムキャラクター作成例
- P.14 オリジンキャラクター解説

P.18 冒険の心得
- P.18 探索ガイド
- P.26 戦闘ガイド

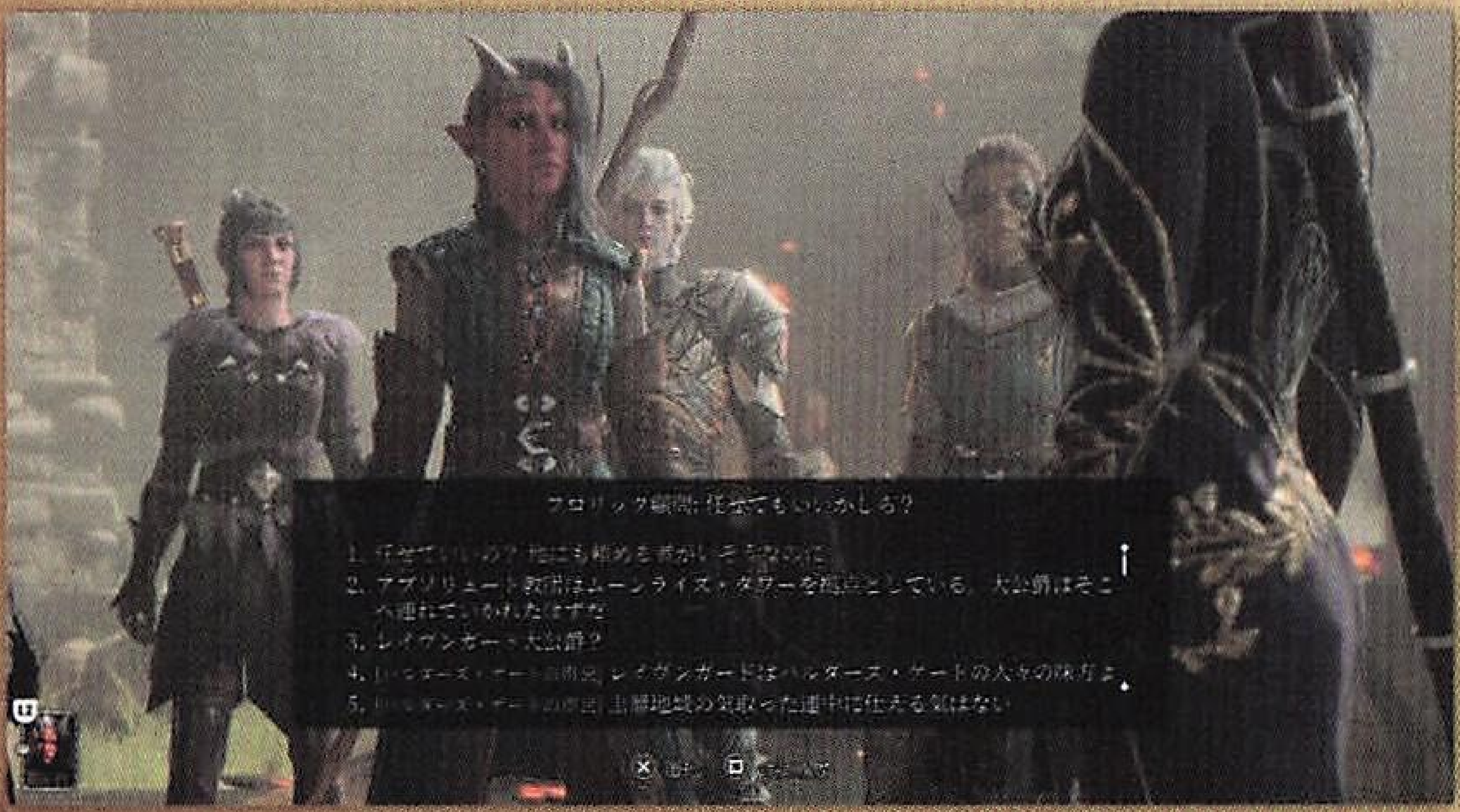
P.34 序盤冒険ガイド
- P.34 ノーチロイドからの脱出
- P.35 墜落地周辺～生い茂った遺構
- P.36 エメラルドの森周辺
- P.37 序盤全体マップ
- P.38 用語集

※太字の単語はP.38～の用語集に解説があります

世界で繰り広げる、自分だけの物語

呪文やオブジェクトを活用し、突破口を開け

幅広いカスタマイズ性に加え、豊富な**呪文**やオブジェクトが、探索や戦闘の幅を大きく広げている。姿を変える呪文を使って相手をあざむいたり、燃えるロウソクを脂の上に投げ込み炎上させたりと、プレイヤーの機転がいくつもの戦略を生み出していく。戦闘はターン制で行われるため、戦術を考える時間は十分にある。想像力をもって難関を乗り越えよう。



事件をどのように解決するかはプレイヤーの選択しだい

イリシッドの幼生を取り除くメインストーリー以外にも、さまざまな問題がこの世界には存在する。それらの事件にどう関わるかもプレイヤーしだいだ。言葉で解決できることもあれば、剣を抜かねばならないときもあり、多くの場合には能力値を用いた判定が必要だ。冒険者の行動は、のちの別の事件に影響を与えることも多く、プレイヤーの行動と結果によって独自のストーリーが形作られていく。

Character Making

キャラクターメイキング

本作ではゲーム開始時に、プレイヤーキャラクターの作成を行う。その際に知っておきたい基礎知識や、設定項目の詳細について解説しよう。

キャラクター作成の基礎知識

ここではキャラクターを作成する際の実際の流れを解説する。

プレイヤーキャラクターの作成では、外見はもちろん、種族やクラス、初期**能力値**などさまざまな内容を設定できる。クラスや外見は、ゲームの途中で変更できるが、性別や種族は変えることができないため、よく考えて選ぼう。この工程が終わったあとは、プレイヤーの守護者の作成も行える。

外見は細かくカスタマイズ可能

▲体格から肌の色、顎や尾の形状まで、細部に渡って調整可能。こだわりのキャラクターで冒険に挑もう。

1 カスタムかオリジンかを選択

プレイヤーキャラクターは、自分で外見や能力を設定するカスタムキャラクターか、ゲーム中の登場人物であるオリジンキャラクターのどちらかを選択可能。オリジンキャラクターは、クラスや人物設定が固定されており、個別の物語も楽しめる。ゲームに不慣れなうちは、オリジンキャラクターで冒険するのも手だ。

■カスタム／オリジンキャラクターの特徴

カスタムキャラクター

- ▶外見や種族、クラスや初期能力などあらゆる設定を自分で決めてプレイ
- ▶バックストーリーなどはないため、プレイヤーの自由に行動することで自分だけのストーリーが楽しめる
- ▶すべてカスタマイズ可能なので、自分のプレイスタイルに最適化したキャラクターで始められる

オリジンキャラクター

- ▶あらかじめ用意された7人のキャラクターから1人を選んでプレイ
- ▶それぞれのキャラクターに応じた独自のストーリーが楽しめる
- ▶キャラクターごとにクラスと背景が決められているため、キャラクターそれぞれの役割がわかりやすい

2 キャラクターの根幹に関わる3項目を設定

設定できる項目のうち、種族、クラス、背景はとくに重要。クラスはキャラクターの役割や使い勝手に直結するので、どのように戦いたいかをイメージして決めよう。種族や背景はキャラクターの能力値や、**習熟**する技能に影響。判定へのボーナスが増減するため、フレーバーにこだわりがなければクラスの長所を伸ばせるものを選ぶといい。

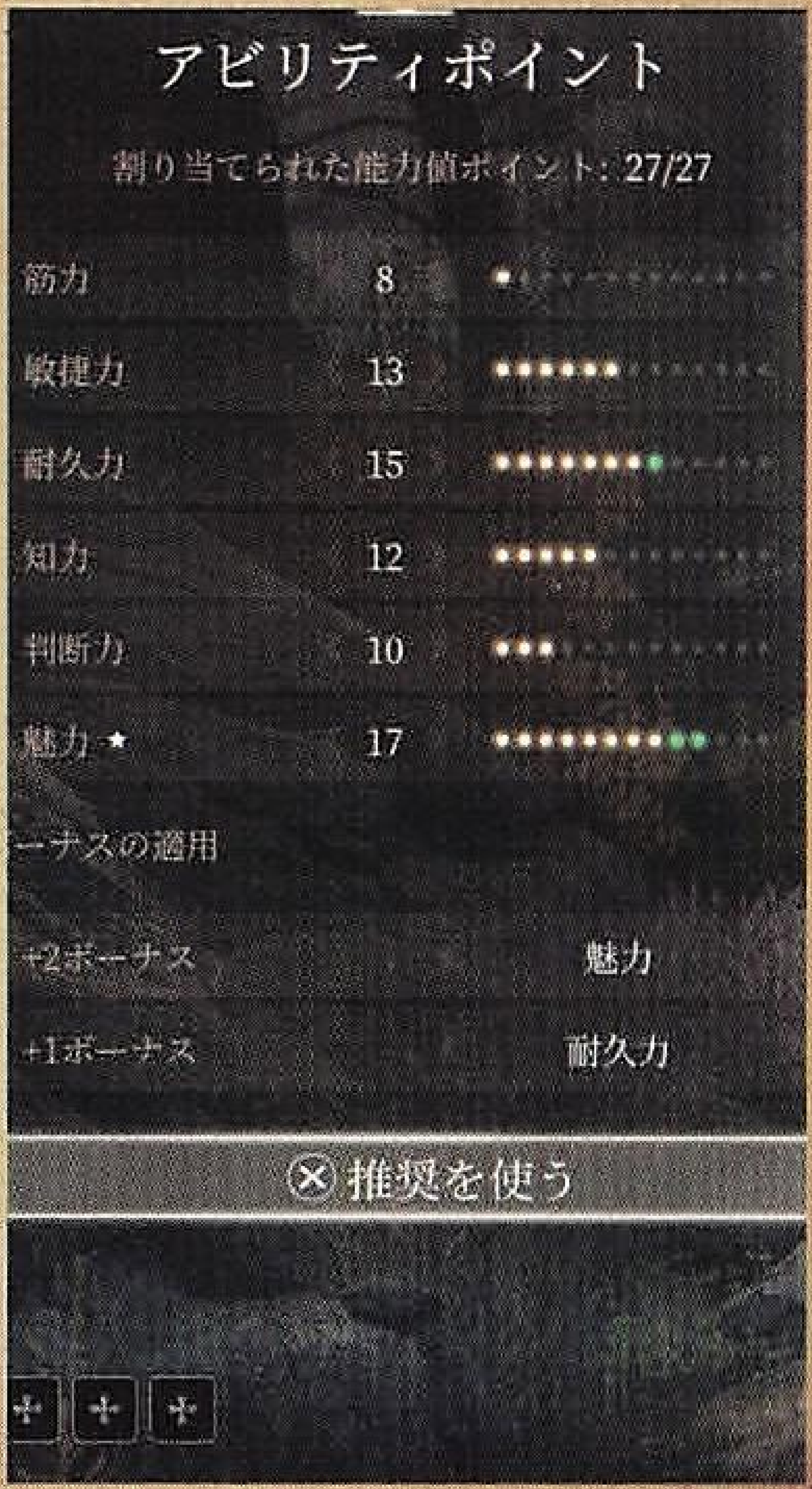
種族
キャラクターの移動速度（距離）や種族ごとの特徴、アクションや装備への習熟に影響する。種族内で特徴の異なる亜種族が複数存在するものも多い。

クラス
キャラクターの初期能力値やアクション、呪文に加えて、装備や**セーヴィング・スロー**での習熟ボーナスに影響。サブクラスの選択で新たな内容が追加される。

背景
背景には12の種類があり、選んだものに応じて2つの技能への習熟にボーナスが加算される。技能への習熟は背景以外にも、種族やクラスによって変動。

3 初期能力値&技能習熟を調整

各種設定を決めたら、あとは筋力などの初期能力値と技能習熟を調整。初期能力値については総量が決まっているものの、割り振りは自由に行える。技能への習熟については、クラスによって調整できるものが変化。そのなかで得意分野を伸ばすか、苦手を克服するかはプレイヤーしだいだ。



▶各初期能力値は8～15までの幅で調整可能。+2&+1ボーナスを適用すれば、能力値は最大17まで底上げできる。

種族

種族によって異なる特徴や技能、得意分野などを解説していく。

エルフやドワーフをはじめ、『D&D』世界ではおなじみの11種族が登場。種族ごとに使えるアクションや装備への習熟は異なり、なかには初期から呪文が使える種族もいる。外見はもちろん、所持している特性も確認してから、どの種族にするか決めていこう。

◀ノームなど短身の種族は移動速度で劣るがその種族ならではの特性を持つ。

TIPS

亜種族について

亜種族とは、種族をさらに分類したもので、亜種族ごとにさらなる特性を秘めている。なお、ヒューマンと**ギスヤンキ**、ハーフオークには亜種族が存在しない。

エルフ

種族基本移動速度 9.0m

自然の力に精通する美貌の長命種

とがった耳を持つ長命の種族。「知覚」の技能に習熟しており「**暗視**」もあるため、周囲の探索などで頼りになる。また、魅了や睡眠への**耐性**を備え、剣や弓への習熟まで持つので、戦闘要員としても有能だ。亜種族によっては初級呪文まで使うことが可能。

■種族特徴

名称	内容
知覚	周囲を観察し、知覚の技能習熟を得る
エルフの武器訓練	ロングソード、ショートソード、ショートボウ、ロングボウに習熟する
暗視	暗闇の中でも12mまで見通せる
フェイの血筋	魅了状態に対するセーヴィング・スローが**「有利」**になり、眠ることはない

亜種族

ハイ・エルフ

神秘の**フェイワイルド**の住人の末裔たる亜種族で、ハイ・エルフ初級呪文を最初から使用可能。この呪文は呪文スロットを消費せず発動できるため、非常に使い勝手がいい。初期設定では「炎の矢」になっているが、ほかにも「電撃の手」などの攻撃呪文や防御用の「防刃」といった多彩な呪文が選択可能。なお、呪文効果は知力に依存する。

ウッド・エルフ

フェイルーンの森で隠棲している、自然とともに生きることを選んだエルフたち。姿を隠して行動する「隠密」と、移動速度が1.5m増加する「俊足」を持っている。エルフはもともと弓による遠隔攻撃が得意なので、これらのスキルと組み合わせたヒットアンドアウェイを行わせるといい。ローグなど隠密行動が得意なクラスとの相性も良好。

ティーフリング

種族基本移動速度 9.0m

地獄のデヴィルを祖先に持つ異形の者たち

九層地獄に住まう**デヴィル**の血筋に連なる種族。その異形ゆえ、フェイルーンでは恐怖の対象になることが多い。エルフと同じ「暗視」を持ち、夜の闇やダンジョン探索に対応できる。「地獄の抵抗力」は火属性攻撃や、火に包まれた場所を通過する際に役立つ。

■種族特徴

名称	内容
暗視	暗闇の中でも12mまで見通せる
地獄の抵抗力	火ダメージに抵抗があり、火によるダメージが半減する

亜種族

アスモデウス・ティーフリング

火と闇の力を操るアーチデヴィル、**アスモデウス**の血脈を受け継いだ亜種族。炎を作り出して周囲を照らし、投げれば攻撃もできる初級呪文「火炎作成」が使用できる。

メフィストフェレス・ティーフリング

アーチデヴィルの**メフィストフェレス**の末裔たる亜種族。秘術**魔法**との親和性が高く、オブジェクトを操作できる霊体の手を作り出す初級呪文「魔道士の手」が使用できる。

ザリエル・ティーフリング

地獄の大公**ザリエル**の血筋に連なる亜種族で、初級呪文「小奇跡」が使用できる。この呪文は「威圧」「芸能」の判定が有利になるので、これらの技能と合わせて使いたい。

ドラウ

種族基本移動速度 9.0m

邪悪な闇に染められたエルフ族

いわゆるダークエルフで、**アンダーダーク**に追われたエルフたちの呼称。「知覚」への習熟や「**フェイの血筋**」など、エルフと同じ特性に加えて、「暗視」を上回る「上級暗視」まで備える。周囲を照らす初級呪文「踊る灯」を亜種族に関わらず使えるのも特徴だ。

■種族特徴

名称	内容
踊る灯	周囲を明るく照らす「踊る灯」が使用可能
知覚	周囲を観察し、知覚の技能習熟を得る
ドラウの武器訓練	レイピア、ショートソード、ハンド・クロスボウに習熟する
上級暗視	暗闇の中でも24mまで見通せる
フェイの血筋	魅了状態に対するセーヴィング・スローが「有利」になり、眠ることはない

亜種族

ロルス・スウォーン・ドラウ

ドラウには2種類の亜種族が存在するが、スタンスが違うだけで独自に取得できるアクションはない。ロルス・スウォーン・ドラウは、ドラウ・パンテオンを支配する女神ロルスをあがめるカルト教団に育てられた者たち。彼らの真紅の目は、ロルスに授けられた印でもある。なお、この亜種族がクレリックになる場合、神格はロルスしか選べない。

セルダライン・ドラウ

ロルス・スウォーン・ドラウと紛争を繰り広げているドラウたち。彼らはエルフ・パンテオンを転覆させようと目論むロルス教団の方針に反対しており、どんな手段を使ってでも内紛を終わらせようとしている。彼らがフェイルーンのあちこちを旅して、仲間になりうる人材を探し回っているのも、ロルス打倒のための方策の1つだ。

※種族基本移動速度は1ターンでの移動可能距離を表す

ヒューマン

種族基本移動速度 9.0m

平凡ながら創造性と可能性を秘める

フェイルーンで最も平凡な種族。特別な能力がなく、スピアやパイクなどの多彩な武器への習熟を持つものの、近接戦闘向けというほどではない。武器でも呪文でもそこそこ戦える器用さが売りだ。また「ヒューマンの多才」により、1つの技能への習熟を調整できる。

■種族特徴

名称	内容
ヒューマンの民兵	スピア、パイク、ハルバード、グレイヴ、軽装防具に習熟する
ヒューマンの多才	習熟する追加技能を選択する。さらに運搬能力が1/4上昇する
盾習熟	盾を構えても**攻撃ロール**に**「不利」**を受けず、また呪文の使用も妨げられない

「ヒューマンの多才」で新たな技能を取得せよ

▲「ヒューマンの多才」のおかげで、「種族技能」のタブから技能習熟のカスタマイズが可能。調整できる技能はクラスで変動する。

ギスヤンキ

種族基本移動速度 9.0m

イリシッドを憎む猛き者たち

かつてはイリシッドの奴隷にされていたが、そこから逃れて自由を手にした者たち。精神の力＝**サイオニック**を操る能力を持つだけでなく、武芸の才能にも恵まれ、近接戦闘向きの装備に習熟する。特定の技能への習熟を高める「星の知識」も使いどころは多い。

■種族特徴

名称	内容
星の知識	選んだ能力値のすべての技能に習熟する
ギスヤンキのサイオニック：魔道士の手	オブジェクトを操作できる霊体の手を作り出す魔道士の手が使用可能
武芸の才	ショートソード、ロングソード、グレートソード、軽装防具、中装防具に習熟する

「星の知識」で技能への習熟を強化

▲「星の知識」は、筋力などの能力値に応じた技能への習熟を一時的に上昇させることができる。戦闘はもちろん、スリや会話をする前に使うのもありだ。

ドワーフ

種族基本移動速度 7.5m

採掘も鍛冶も得意とする屈強な戦士

短身ながら頑健な身体を持ち、戦士としてだけでなく採掘者や鍛冶屋としても活躍する種族。バトルアックスなどの重量級の武器への習熟もあり、前衛役のクラスで育てるのが最適だ。探索で役立つ「暗視」や、毒への抵抗力が高まる「ドワーフの毒耐性」も有用。

■種族特徴

名称	内容
ドワーフの戦闘訓練	バトルアックス、ハンドアックス、ライト・ハンマー、ウォーハンマーに習熟する
暗視	暗闇の中でも12mまで見通せる
ドワーフの毒耐性	毒に対するセーヴィング・スローが「有利」になり、毒ダメージへの抵抗を獲得する

亜種族

ゴールド・ドワーフ

ドワーフの地下王国に住み、その文化や職人技を重んじる亜種族。取得可能な「壮健なるドワーフ」は、最大HPが1上昇し、レベルアップするごとに同様の効果が得られる。

シールド・ドワーフ

古代の戦いでゴブリンとオークに大敗したため、皮肉屋な性格になったドワーフたち。敗北の記憶からか守ることを学び、軽装防具と中装防具への習熟を取得している。

ドゥエルガル

イリシッドの奴隷だった過去を持つドワーフたち。幸か不幸か闇への適応が高まり、「上級暗視」と幻術などへの抵抗力が高まる「ドゥエルガルの耐性」を取得している。

ハーフエルフ

種族基本移動速度 9.0m

人とエルフの特徴をあわせ持つハーフ

ヒューマンとエルフの間に生まれた者で、好奇心は旺盛だが自分たちの社会を持てずに苦しんでいる。性能的には「ヒューマンの民兵」や「フェイの血筋」など、両種族の特性を同時に備えており、さまざまな場面に対応できる。亜種族によっては呪文の使用も可能。

■種族特徴

名称	内容
ヒューマンの民兵	スピア、パイク、ハルバード、グレイヴ、軽装防具に習熟する
暗視	暗闇の中でも12mまで見通せる
フェイの血筋	魅了状態に対するセーヴィング・スローが「有利」になり、眠ることはない
盾習熟	盾を構えても攻撃ロールに「不利」な影響はなく、また呪文の使用も妨げられない

亜種族

ハイ・ハーフエルフ

ヒューマンとハイ・エルフの間に生まれた者でハイ・エルフ初級呪文が使用可能。選べる初級呪文も「炎の矢」など、ラインナップはハイ・エルフと同じだ。

ウッド・ハーフエルフ

ヒューマンとウッド・エルフとのハーフだが、森での暮らしをやめて外の世界に旅立つ者が多い。ウッド・エルフと同じく「隠密」への習熟と「俊足」を取得している。

ドラウ・ハーフエルフ

ヒューマンとドラウのハーフ。アンダーダークを抜け出したセルダライン・ドラウとの子どもが多い。ドラウと同じく初級呪文の「踊る灯」を使って周囲を照らすことが可能。

ハーフリング

種族基本移動速度 7.5m

幸運と素早さで活躍する小人の冒険者

小柄だが勇気と冒険心にあふれ、世界中を旅している種族。攻撃ロールや能力値判定で1が出たときに振り直せる「幸運」や、恐怖状態に抵抗する「勇気」のおかげで戦闘でも探索でも活躍できる。亜種族の特性も考慮すると、呪文よりは武器で戦うクラス向け。

■種族特徴

名称	内容
幸運	攻撃ロール、能力値判定、セーヴィング・スローで1が出るとダイスを振り直せる
勇気	恐怖状態に対するセーヴィング・スローが「有利」になる

亜種族

ライトフット・ハーフリング

自分の名声を高めるために、軽やかな足取りでフェイルーンの各地を旅している亜種族。社交的な性格をしているが、忍びやかなところもあり、隠密判定に「有利」を得る「隠密の天性」を取得している。こちらに気づいていない敵に接近するときや、逆に隠れて距離を取りたいとき、ローグの急所攻撃を決めたいときなどに活用しよう。

ストロングハート・ハーフリング

頑健な心と肉体を持つハーフリング。この特性は、ドワーフの血を受け継いでいることに起因する。この亜種族が取得している「ストロングハートの抵抗」の効果は「ドワーフの毒耐性」と同じく、毒への抵抗力を得ることが可能。毒攻撃をしてくる敵と戦うときや、毒が広がる地帯を通り抜けるときに役立ってくれる。

ノーム

種族基本移動速度 7.5m

長い時を生きる小さな賢者たち

身体は小さくとも非常に賢く、活動的な種族。長い寿命を生かして、フェイルーンの各地を探索している。「ノームの機転」により、知力と判断力、魅力が影響する魔法や状態異常の被害を抑えられるのが特徴。また、亜種族はすべて「暗視」を備えている。

■種族特徴

名称	内容
ノームの機転	知力、判断力、魅力セーヴィング・スローが「有利」になる

亜種族

ロック・ノーム

フェイルーンで最もよく見かけるノーム。その頑健さと金属との深い絆からこの名で呼ばれる。「暗視」に加えて歴史判定に**習熟ボーナス**を得る「技術知識」を取得。

フォレスト・ノーム

辺境の森に隠れ住み、魔法と職人技を極めることに尽力しているノームたち。「暗視」のほか、野獣との意思疎通を可能にする呪文「動物との会話」を取得している。

ディープ・ノーム

アンダーダークに住むノームで、外見もほかのノームと異なる。「上級暗視」でより深い闇を見通すことが可能。隠密判定に「有利」を得る「岩場の迷彩」も取得している。

ドラゴンボーン

種族基本移動速度 9.0m

竜の外見と力を持つ誇り高き種族

かつては**ドラゴン**に隷属させられていた種族で、ドラゴンのような頭部と堅牢な皮膚を持つ。装備への習熟などは一切持たないが、代わりにブレス攻撃ができ、特定の属性攻撃への抵抗力まで備える。亜種族は最多の10種類で、それぞれ頭部の形状と皮膚の色が違う。

■種族特徴

名称	内容
●●のブレス	対応する亜種族の属性のブレスを円錐状に吐き出す
祖先の竜	対応する亜種族の属性のダメージに抵抗がある

TIPS

亜種族でブレスと耐性が変化

亜種族による違いは外見だけでなく、ブレスと属性耐性に影響。たとえばレッド・ドラゴンボーンなら「炎のブレス」が繰り出せ、「祖先の竜」で火ダメージへの抵抗を持つ。種族の色と属性耐性の対応は以下の通りだ。

炎	ブラス、ゴールド、レッド
雷	ブルー、ブロンズ
冷	シルバー、ホワイト
酸	ブラック、カッパー
毒	グリーン

ハーフオーク

種族基本移動速度 9.0m

頑健な肉体に人の心を宿す

ヒューマンとオークの間に生まれた種族で、オークの凶暴性だけでなく、ヒューマンの思慮深さや愛情も合わせ持つ。「ハーフオークのしぶとさ」や「猛打」といった、戦闘向けのスキルを最初から取得しているのが魅力。強力なアタッカーとして活躍してもらおう。

■種族特徴

名称	内容
威圧	威圧の技能習熟を得る
暗視	暗闇の中でも12mまで見通せる
ハーフオークのしぶとさ	0HPに達すると、**瀕死**状態になる代わりに1HP回復する
猛打	近接武器攻撃で**クリティカル・ヒット**を決めると、武器ダメージへさらにダイスを加える

ピンチをギリギリで耐える「ハーフオークのしぶとさ」

▲攻撃を受けてHPが0になっても、「ハーフオークのしぶとさ」を持つハーフオークなら、HPを1回復して耐えてくれる。

クラス

ここでは、豊富に用意されたクラスの特徴を、サブクラスとあわせて解説。

クラスでは初期能力値や技能、装備などへの習熟が決定。キャラクターの戦闘能力に大きく影響するので、どんな戦法で戦いたいかよく考えてから決めよう。複数のクラスを追加する**マルチクラス**については、P.24で解説。

TIPS

サブクラスについて

各クラスは、特定のレベルに達すると「サブクラス」を設定できる。以降に習得するアクションは、サブクラスの性質に応じたものに変化するので、自身の戦闘スタイルと合ったものを選ぼう。

データの見方

❶	バーバリアン ❷				得意技能	運動 ❸		習熟	装備	単純武器、軍用武器、軽装防具 ⓬ 中装防具、盾
初期能力値	筋	敏	耐	知	判	魅	IN	HP		
	❹	❺	❻	❼	❽	❾	❿	⓫	ST	筋力、耐 ⓭ 力

❶：クラスのシンボル
❷：クラスの名称
❸：そのクラスが得意とする技能
❹：筋力の初期値
❺：敏捷力の初期値
❻：耐久力の初期値
❼：知力の初期値
❽：判断力の初期値
❾：魅力の初期値
❿：**イニシアチブ**への修正値。高いほど行動ターンが早まりやすい
⓫：ヒット・ポイント。0になったキャラクターは戦闘不能になる
⓬：そのクラスが習熟する武器や防具を表示
⓭：呪文や罠への抵抗の判定を行うセーヴィング・スローで、習熟ボーナスが得られる能力を表示

バーバリアン

初期能力値	筋	敏	耐	知	判	魅	IN	HP
	17	13	15	8	12	10	+1	14

得意技能：運動
習熟 装備：単純武器、軍用武器、軽装防具、中装防具、盾
ST：筋力、耐久力

野生あふれる怒りとともに敵を打ち砕く

筋力と耐久力に優れた物理アタッカー。攻撃性能強化＋物理ダメージを半減する「激怒」が非常に強力なため、いかに「激怒」状態を維持するかが重要となる。移動力を強化する、投擲武器を用意しておくなどで、いつでも敵を攻撃できるようにしておこう。

■初期アクション

名称	内容
激怒	近接攻撃、即席の武器、物体を投げることで2の追加ダメージ。さらに物理ダメージへの抵抗を得て、筋力判定とセーヴが「有利」になる。物理ダメージ半減と効果を維持するためには毎ターン攻撃するか、ダメージを受ける必要がある

サブクラス（レベル3で習得）

ワイルドハート

熊、鷲、エルク、虎、狼のいずれかを選び、その動物の心を宿して戦うサブクラス。宿した動物に応じた強化と特殊なアクションを「激怒」の効果に追加する。

バーサーカー

攻撃に特化したサブクラス。「激怒」の性能が強化されて「狂乱」となり、ボーナス・アクションで追加の武器攻撃や、伏せ効果付きの投擲攻撃が可能になる。

荒ぶる魔法

魔法の力を発生させて戦うサブクラス。「激怒」使用時にランダムな魔法効果が発生するため、ギャンブル性が高め。味方の呪文スロットを回復することもできる。

バード

初期能力値	筋	敏	耐	知	判	魅	IN	HP
	8	15	13	12	10	17	+2	9

得意技能：ペテン、威圧、芸能、説得
習熟 装備：単純武器、ハンド・クロスボウ、ロングソード、レイピア、ショートソード、楽器、軽装防具
ST：敏捷力、魅力

音楽を力に変えて仲間を助ける

回復、強化、弱体それぞれの呪文をバランスよく取得できるうえ、技能判定を助ける呪文も扱える魔法支援職。クラスアクションの「バードの声援」は、味方の攻撃ロールや技能判定、セーヴィングの結果に追加のダイス目を加えられるため、ここぞという判定に失敗しにくいのが強み。サブクラスの知の楽派を選ぶと、さらに習熟できる技能が増え、探索がかなり快適に。

TIPS

「バードの声援」を使う際の注意点

「バードの声援」には固有の使用回数が存在し、1日の使用回数はキャラクターの魅力修正値と等しい。使用回数は大休憩で回復するが、レベルが上がると小休憩で回復するようになる。小休憩の効果を高める「休息の歌」も覚えるため、戦闘継続力はかなり高い。

■初期アクション

名称	内容
初級呪文	呪文のリストから2つを選んで使用可能にする
呪文	呪文のリストから4つを選んで使用可能にする
バードの声援	味方を鼓舞し、次の攻撃ロール、能力値判定、セーヴィング・スローに+1d6のボーナスを与える

※選択できる初級呪文・呪文のリストはP.30～31で解説

サブクラス（レベル3で習得）

知の楽派

敵の判定や攻撃を妨害する「言葉の刃」や呪文を駆使する後方支援型。サブクラス取得時に追加で3つの技能習熟を得られるため、探索能力が高いのも特徴だ。

勇の楽派

味方のさまざまな判定にボーナスを与える「戦の声援」に加え、中装鎧や軍用武器の習熟を得られて前線でも戦えるバランス型。6レベルでは追加攻撃も可能に！

剣の楽派

戦闘能力に長けたサブクラス。「バードの声援」を消費して繰り出す「美技」では、2体の敵を同時に攻撃したり、敵を押しやったりと多彩な戦術を取ることができる。

◀近接&遠距離用の戦闘アクションを複数習得できる。

クレリック

得意技能	看破、医術
習熟・装備	単純武器、モーニングスター、軽装防具、中装防具、盾
習熟・ST	判断力、魅力

初期能力値	筋	敏	耐	知	判	魅	IN	HP
	15	10	13	8	17	12	0	9

神を崇拝しその力を借りる癒し手

回復＆補助呪文のエキスパート。前衛役ではないため、初期筋力の数値は敏捷力や耐久力に振り直して、防御面を高めておきたい。初期からサブクラスを選択できるのが特徴で、クラスの性質に応じて後の取得呪文が大きく変化。回復特化なら「生命の領域」、攻撃面を強化したいなら「嵐の領域」がオススメだ。どちらも重装防具の習熟を取得しているので、防御面も優れている。

◀クレリックの信仰する神＝神格は、戦闘能力にはとくに影響しない。NPCとの会話などで影響がある程度なので、好きなものを選んでOKだ。

■初期アクション

名称	内容
初級呪文	呪文のリストから3つを選んで使用可能にする
呪文	呪文のリストから4つを選んで準備状態にする。あとからいつでも変更可能

サブクラス（レベル1で習得）

生命の領域

呪文による回復量が強化されるため、回復特化の仲間が欲しいときにおすすめのサブクラス。「神性伝導：生命保護」は周囲の味方をまとめて回復できる。

光の領域

光輝や火ダメージを与える手段に長けたサブクラス。領域呪文として「火球」を覚えることができ、戦闘力は高め。「妖精の火」による支援ができるのもありがたい。

欺きの領域

変装や隠密、魅了などを得意とするサブクラス。高レベルでは「次元扉」や「姿変え」など有力な呪文も覚えるが、戦闘向きのアクションが少ないため玄人向けといえる。

知識の領域

取得できる技能数が多く、技能判定で仲間をサポートできるサブクラス。探索の支援力が高い反面、戦闘力が低め。戦闘が得意な仲間が多いパーティで使うといいだろう。

自然の領域

動物や植物に対して効果的な呪文を覚えるサブクラス。戦闘では敵の足止めなどを得意とする。領域呪文で「動物との会話」も覚えるため、動物からの情報収集も可能。

嵐の領域

重装鎧と軍用武器に習熟し、さらに自分を攻撃した敵にリアクションで反撃できる戦闘特化型。電撃や雷鳴属性のダメージを最大化する「神性伝導：破壊の怒り」が強力。

戦の領域

武器攻撃に重きを置いたサブクラス。追加攻撃や命中率の向上など、シンプルかつ堅実な効果が多い。重装鎧と軍用武器の習熟を持ち、クレリックのなかでは前衛向き。

ドルイド

得意技能	動物使い、看破、医術、知覚、生存
習熟・装備	クラブ、ダガー、ジャヴェリン、メイス、クォータースタッフ、シミター、シックル、スピア、軽装防具、中装防具、盾
習熟・ST	判断力、知力

初期能力値	筋	敏	耐	知	判	魅	IN	HP
	10	14	14	8	17	12	+2	10

自然の力と交信し動物を友とする

自然の力を利用して戦うクラスで、動物に変身できるレベル2から本領発揮。変身前は補助呪文による支援、変身後は前衛アタッカーとして臨機応変に活躍できる。サブクラスは、ボーナス・アクションで動物へ変身できる「月の円環」が使いやすくてオススメだ。

■初期アクション

名称	内容
初級呪文	呪文のリストから2つを選んで使用可能にする
呪文	呪文のリストから4つを選んで準備状態にする。あとからいつでも変更可能

サブクラス（レベル2で習得）

土地の円環

土地とのつながりを得ることで多彩な呪文を取得する。8種類の土地ごとに使用できる呪文が異なるため、戦術の幅が広い。小休憩で呪文スロットを回復できるのも強み。

月の円環

動物への変身を主体に戦うサブクラス。熊やダイア・レイヴンなど、変身できる動物の選択肢が増える。人型ならドルイド呪文も使えるため、さまざまな状況に対応可能。

胞子の円環

動物に変身する代わりに、一時的HPや追加ダメージを得て自らの肉体で戦う。周囲にダメージを与える胞子を散したり、死んだ敵に胞子を寄生させて操ることもできる。

ファイター

得意技能	運動
習熟・装備	単純武器、軍用武器、軽装防具、中装防具、重装防具、盾
習熟・ST	筋力、耐久力

初期能力値	筋	敏	耐	知	判	魅	IN	HP
	17	13	15	10	12	8	+1	12

多彩な戦術を駆使する戦闘の達人

攻守に優れた近距離アタッカー。クラス選択時に選べる戦闘スタイルは、攻撃面を強化する「片手or両手武器」がオススメ。アクションの使用回数を増やす「怒涛のアクション」をレベル2で習得するため、序盤から高いダメージを与えられる。レベル3で選択できるサブクラスは、強力なアクションを複数使用できる「バトル・マスター」が使いやすい。

■初期アクション

名称	内容
底力	スタミナをかき集めて自身を回復する

サブクラス（レベル3で習得）

バトル・マスター

多彩な追加効果を発生させる攻撃アクション「戦技」を複数取得できるサブクラス。味方に攻撃をうながしたり、敵の位置を動かしたりと、戦闘時の選択肢の多さが魅力だ。

エルドリッチ・ナイト

呪文も使えるアタッカー。ウィザードの呪文から複数取得できる。ただし呪文発動能力が知力のため、知力が低くても効果的な「盾」のような補助系呪文と相性がいい。

チャンピオン

武器攻撃でひたすら殴ることを主軸にした、シンプルなサブクラス。通常20の出目で発生するクリティカル・ヒットを、19で発生させる「クリティカル上昇」が特徴。

モンク

得意技能：軽業、隠密

習熟　装備：単純武器、ショートソード　ST：筋力、敏捷力

初期能力値	筋	敏	耐	知	判	魅	IN	HP
	12	17	14	8	14	10	+3	10

素早い動きと手数で戦う武術家

素手による連続攻撃と機動力に優れるアタッカー。「連打」をはじめ、ボーナス・アクションを利用した攻撃手段が豊富で、序盤から複数回の攻撃を繰り出せる。レベル2以降は、機動力も強化されるため「早足」とあわせて、敵の後衛を一気に撃破するなどの運用も可能。中盤以降は、やや火力不足になりがちなので、特技「酒場流喧嘩殺法」を取得して素手攻撃のダメージを高めよう。

■初期アクション

名称	内容
連打	立て続けに2回殴る

サブクラス（レベル3で習得）

四大門

「気」を使用して元素を操る呪文を発動できる。呪文のあとに素手による打撃も加えられるため、より多くのダメージを与えられるのも魅力。非戦闘時には「火と水の調和」により気ポイントを回復でき、戦闘継続力も高い。

開手門

素手での戦闘に特化したサブクラス。敵にダメージを与えつつ伏せ状態にする「連打：転び」、よろめかせる「連打：よろめき」、押しのける「連打：押し」を取得できる。

暗影門

闇にまぎれてスキを突くことを得意とするサブクラス。姿を隠す「影の術：隠れ身」や敵を盲目状態にする「影の術：暗闇」などを駆使して、戦況を有利に運べる。

パラディン

得意技能：運動、威圧、説得

習熟　装備：単純武器、軍用武器、軽装防具、中装防具、重装防具、盾　ST：判断力、魅力

初期能力値	筋	敏	耐	知	判	魅	IN	HP
	17	12	13	8	10	15	+1	11

正義と大義のために戦う戦士

多彩な装備を使いこなし、回復術も使用できる万能クラス。レベル2で取得する「神聖なる一撃」が非常に強力なので、強敵との戦いで活用しよう。各サブクラスには、遵守する誓いが存在。もし破ってしまった場合は、野営地でとあるイベントが……？

■初期アクション

名称	内容
癒しの手	祝福の手でクリーチャーを回復し、すべての病気や毒を治す
聖邪感知	**セレスチャル**、**フィーンド**、アンデッドに対する攻撃ロールが「有利」になる

サブクラス（レベル1で習得）

古き者の誓い

光の側に立ち、闇に立ち向かう「古き者の誓いの教え」を遵守するサブクラス。専用アクションの「治癒の光輝」では、自分と周囲の味方のHPを治癒できる。

献身の誓い

勇気と慈悲、周囲を支える義務を全うする「献身の誓いの教え」を遵守。専用アクションの「聖なる叱咤」は味方にオーラを授け、近接攻撃をしてきた敵に反撃を行う。

復讐の誓い

悪に容赦せず、世界から一掃することを求める「復讐の誓いの教え」を遵守。「審問官の力」は味方の武器攻撃に光輝ダメージを追加しつつ、敵を幻惑させる。

レンジャー

得意技能：隠密、知覚、生存、看破

習熟　装備：単純武器、軍用武器、軽装防具、中装防具、盾　ST：筋力、敏捷力

初期能力値	筋	敏	耐	知	判	魅	IN	HP
	12	17	13	8	15	10	+3	11

獲物を狙う斥候にして追跡者

敏捷力や判断力に優れる優秀な斥候にして追跡者。知覚や手先の早業などの技能の初期値が高く、技能習熟をあわせて、探索でも活躍できる。最初に選択可能な「得意な敵」と「自然探検家」は選ぶ項目によって、取得呪文や技能習熟が変化。戦闘面を重視するなら、重装防具の習熟を得られる「レンジャーの騎士」と属性ダメージを軽減する「荒野の放浪者」を選ぼう。サブクラスは、動物を召喚して手数を増やせるビースト・マスターが序盤で役立つ。

サブクラス（レベル3で習得）

ビースト・マスター

熊や猪、狼など呼び出した動物の相棒と共に戦う。動物は種類によって壁役や妨害役などの特徴があり、パーティの構成に足りないところを補うことができる。

暗中の追跡者

隠密からの**奇襲**に長けるサブクラス。1ターン目に限り移動力増加と追加攻撃を得られる「恐るべき奇襲」の効果を生かすには、遠くから攻撃できる弓が最適だ。

ハンター

選んだ「狩の技」に応じて攻撃が強化される攻撃的なサブクラス。HPが最大値でない敵に対して追加ダメージを与える「強敵狩り」が条件を満たしやすく、使いやすい。

ローグ

得意技能：軽業、手先の早業、隠密

習熟　装備：単純武器、ハンド・クロスボウ、ロングソード、レイピア、ショートソード、軽装防具　ST：敏捷力、知力

初期能力値	筋	敏	耐	知	判	魅	IN	HP
	8	17	14	13	13	10	+3	10

さまざまな技術で有利な状況を作る軽業師

敏捷力と技能面に優れたクラス。初期から６種類技能習熟を得られるので、探索に関しての貢献度は高い。戦闘面は、「有利」を得ている敵に対して追加ダメージを与える「急所攻撃」に頼ることになるので、「不可視化」や「隠れ身」で「有利」状態を作り出そう。

■初期アクション

名称	内容
急所攻撃（近接）	敵の近くに味方がいて、不利な要素がなければこの攻撃を使える
急所攻撃（遠隔）	敵の近くに味方がいて、不利な要素がなければこの攻撃を使える

サブクラス（レベル3で習得）

シーフ

盗賊の技術に特化したサブクラス。「器用な指先」で追加のボーナス・アクションを得る。落下ダメージに抵抗を得る「屋根渡り」も地味ながら嬉しい効果。

アーケイン・トリックスター

呪文使いのサブクラスで、初級呪文は「魔道士の手」のほか2種類、呪文は3種類を初期から覚えられる。霊体の手が追加タスクを実行できる「欺きの魔道士の手」も取得。

アサシン

奇襲でボーナスを得る攻撃寄りのサブクラス。ターンが回って来たことがない敵に「有利」を得る「暗殺術：イニシアチブ」など、先手を取ることで強みが生きる。

ソーサラー

得意技能	ペテン、威圧、説得
習熟 装備	ダガー、クォータースタッフ、ライト・クロスボウ
習熟 ST	耐久力、魅力

初期能力値	筋	敏	耐	知	判	魅	IN	HP
	8	13	15	12	10	17	+1	8

天性の才能に恵まれた呪文使い

攻撃＆妨害呪文に優れたクラス。レベル2で取得する「魔力点」を消費して、呪文に射程延長や敵味方識別などの強化効果を付与できるのが特徴だ。呪文をボーナス・アクションに変化させる「呪文高速化」取得後は、強力な呪文を連射可能になり、攻撃面が強化。

■初期アクション

名称	内容
初級呪文	呪文のリストから4つを選んで使用可能にする
呪文	呪文のリストから2つを選んで使用可能にする

サブクラス（レベル1で習得）

荒ぶる魔法

体の中に渦巻く混沌とした力の奔流を解き放つ。レベル1以上の呪文では「魔法暴走」によりランダムな効果が発生する可能性があり、ギャンブル性がもっとも高い。

竜の血脈

血に流れる竜の力を用いるサブクラス。選んだ祖先の竜に応じた属性と同属性の呪文の威力が上昇する属性特化型。魔力点を消費することで、その属性への抵抗をも得られる。

嵐の魔法

血筋に秘められた嵐のような力を活用するサブクラス。「疾風を呼ぶ魔法」はレベル1以上の呪文を使ったとき、ターン終了まで**機会攻撃**を受けず、飛行まで行える。

ウォーロック

得意技能	ペテン、威圧
習熟 装備	単純武器、軽装防具
習熟 ST	判断力、魅力

初期能力値	筋	敏	耐	知	判	魅	IN	HP
	8	13	14	13	10	17	+1	10

全能の存在との契約により魔力を得る

ウォーロック専用の呪文が使用できるクラス。序盤は初期術である「怪光線」を、レベル2の妖術で「苦悶の怪光線」に強化して攻撃面を強化しよう。「剣の契約」を取得すれば、武器攻撃のダメージが魅力依存になり、接近戦もこなせるようになる。

■初期アクション

名称	内容
初級呪文	呪文のリストから2つを選んで使用可能にする
呪文	呪文のリストから2つを選んで使用可能にする

サブクラス（レベル1で習得）

フィーンド

下方**次元界**の住人であるフィーンドの力を得る。一時的にHPを増加しつつ敵に反撃を行う「アガシスの鎧」や、敵のリアクションを封じる「ハダルの腕」が使用可能。

グレート・オールド・ワン

未知なる存在の力を得る。クリティカルで敵を恐怖状態にする「定命の喚起」のほか、「ターシャの抱腹絶倒」や「耳障りな囁き」など状態異常を与える呪文が使える。

アーチフェイ

妖精の主人たちの力を得る。敵を魅了か恐怖状態にする「フェイの威風」に加えて、攻撃ロールを「有利」にする「妖精の火」、敵を眠らせる「睡眠」など支援呪文が豊富。

ウィザード

得意技能	魔法学、歴史、捜査、宗教
習熟 装備	ダガー、クォータースタッフ、ライト・クロスボウ
習熟 ST	知力、判断力

初期能力値	筋	敏	耐	知	判	魅	IN	HP
	8	13	15	17	10	12	+1	8

多彩な系統を操る秘術の達人

高い知力を持つ呪文のエキスパートで、多彩な初級呪文と呪文が扱えるクラス。巻物から呪文を取得できる唯一のクラスでもある。レベル2になると選べるサブクラスは8種類あるが、これは防御術や力術といった、呪文の系統別の専門家になるというもの。それぞれ専用のスキルを覚えていけるだけでなく、その系統の呪文を巻物から覚える場合、通常は呪文レベル1につき50ゴールドかかるところ、半額で済む。呪文スロットを回復できる「秘術回復」も便利だ。

◀巻物があるならメニューから「呪文書」を開き、△ボタンでリストを出そう。あとは規定のゴールドを支払えば巻物の呪文を覚えられる。

■初期アクション

名称	内容
初級呪文	呪文のリストから3つを選んで使用可能にする
呪文	呪文のリストから6つ選んで使用可能にする
秘術回復	領域から呪文を得る。そうした呪文は戦闘外で呪文スロットを補充できる

サブクラス（レベル2で習得）

防御術

結界により敵の攻撃を無効化する防御術の使い手。「秘術の防壁」は呪文使用後に防壁を展開できる。

力術

元素の力を攻撃や強化に転用。「呪文効果範囲操作」は力術呪文に安全圏を作り、味方を巻き込まないようにする。

死霊術

死霊を操る術。「生命刈り取り」で敵を倒したときにHPを治癒する。死霊術呪文で倒した場合、HPの治癒量増加。

召喚術

物体や液体、気体などを生成する。呼び出した水や毒に電撃や火属性の攻撃を当てる環境ダメージを狙いやすい。

心術

心の掌握に長けた術。「催眠の凝視」のような相手を魅了するような呪文が多く、攻撃よりは支援向きの系統だ。

占術

未来を占う術。「予見」は大休憩のたびに予見ダイスを得て、その日の任意の攻撃ロールなどのダイスを変更可能。

幻術

相手に幻を見せて騙す術。「初級幻術強化」では、ボーナス・アクションで「初級幻術」を使用できる。

変成術

物質の形を操作する術。「医術」判定に成功すると錬金術で作れる溶液の数が増える「実験的錬金術」が特徴的。

背景

キャラクターの出自やスタンスを示す背景。
選んだものに応じた技能への習熟を得る。

侍祭
技能 看破、宗教

寺院に奉仕して聖なる儀式を学び、崇拝する神への供物を捧げてきた者。宗教家らしく「看破」と「宗教」の技能習熟を取得できる。「宗教」の技能に影響する背景はこれだけだ。

イカサマ師
技能 ペテン、手先の早業

詐欺の達人。大ぼらばかりを吹聴して、そこから利益を得ようとする。「ペテン」と「手先の早業」により、街中での詐欺から盗み、ダンジョンでの鍵開けまで何でもこなす。

犯罪者
技能 ペテン、隠密

法を破り、非合法な人脈を活用することで利益と安全を確保してきた者。「ペテン」による巧みな詐術も頼れるが、「隠密」で身を隠しやすくなるのも大きな魅力だ。

芸人
技能 軽業、芸能

磨き抜かれた芸で、平民も貴族も没頭させる。「芸能」は音楽や踊り、芝居などの成功率を上げることが可能。「軽業」は宙返りなどの芸の成功率だけでなく、戦闘でも役立つ。

民衆英雄
技能 動物使い、生存

力なき者のために暴君や怪物に戦いを挑む。唯一「動物使い」への技能習熟が得られる。「動物使い」も「生存」も判断力が影響するので、判断力の高いクラスと相性がいい。

ギルドの職人
技能 看破、説得

商人ギルドの会員となり、特権と保護を得ながら芸術に邁進してきた者。取得できる技能習熟は「看破」と「説得」の2つで、どちらも他者との会話や交渉ごとで役立つ。

貴族
技能 歴史、説得

上流階級の家系に生まれ、権力と特権に慣れ親しんでいる者。「説得」で会話を有利に進められることに加えて「歴史」にも詳しく、過去の歴史や遺物にまつわる知識を得やすい。

辺境育ち
技能 運動、生存

快適な文明から遠く離れた荒野で育ち、生き延びる術を学んできた者。会話などで役立つスキルはないが、「運動」と「生存」の技能で敵との戦闘や探索を有利に行える。

賢者
技能 魔法学、歴史

好奇心が強く、知識への終わりなき渇望を抱えている読書家。「魔法学」への技能習熟を取得できるのはこの背景だけだ。ウィザードなど、知力の高いクラスと相性ピッタリ。

兵士
技能 運動、威圧

傭兵部隊や士官学校などで、戦術と戦闘の訓練を受けた者。「運動」の技能習熟を得られるので、前衛で戦うアタッカーに最適だ。そのほか、「威圧」による交渉も得意とする。

浮浪児
技能 手先の早業、隠密

貧しく荒んだ幼少期を過ごしたことにて、街で生き抜く知恵を身につけた者。「手先の早業」も「隠密」も敏捷力依存なので、敏捷力の高いローグなどのクラスで使いたい。

憑依されたもの
技能 医術、威圧

オリジンキャラクターのダークアージが持つ謎多き背景。得体の知れない存在が精神に取り付き、ことあるごとに惑わせてくる。「医術」への技能習熟が得られるのも特徴。

技能

技能はなんらかの判定を行う際の成功率に
影響。関連能力が高いと成功率も高まる。

技能名	関連能力	内容
運動	筋力	健康を保ち、スタントを行う。突き飛ばしへ抵抗しやすくなる。主に探索時のアクションの判定に影響
軽業	敏捷力	バランスを保って着地する。突き飛ばしへ抵抗しやすくなる。主に探索時のアクションの判定に影響
手先の早業	敏捷力	素早い指先で、物を盗む。解錠、スリ、罠解除を支援する。捕虜を縛り上げるときなどの判定にも影響
隠密	敏捷力	姿を隠したまま、陰に消える。隠れ身を補助する
魔法学	知力	魔法を認識し、魔法が付与されたアイテムを扱う。魔法に関係する印や伝承などの知識の判定にも影響
歴史	知力	世界と民の過去を記憶する。歴史上の出来事や人物、文明などにまつわる判定に影響
捜査	知力	手掛かりを分析し、謎を解く。探しものや周辺状況の確認などの判定に影響
自然	知力	植物や動物を深く知り、森林を保護する。自然物にまつわる知識の判定に影響
宗教	知力	神々を知り聖なる儀式を理解する。宗教関連の選択肢の判定に影響
動物使い	判断力	動物に影響を及ぼし、あらゆる犬を従わせる。動物をなだめたり、騎乗する際の判定に影響
看破	判断力	人と状況を理解し、嘘を見破る。クリーチャーとの会話で相手の意図や嘘を見抜く判定に影響
医術	判断力	症状を認識し、病気を診断する。瀕死の仲間を診察し、症状を安定化させる判定などに影響
知覚	判断力	周囲を観察し、隠された情報を見つける。視覚や聴覚などの感覚にまつわる判定に影響
生存	判断力	荒野で生き延び、獲物を追跡する。追跡する相手の痕跡探しや、自然界に潜む危険を回避する判定に影響
ペテン	魅力	嘘偽と不正により、真実を偽る。会話中、嘘でごまかしたり変装を疑われたときの判定に影響
威圧	魅力	威圧的な態度で相手を脅かし、恐怖を呼び起こす。会話中、相手に威圧的な態度で接する際の判定に影響
芸能	魅力	観客を楽しませ、ステージを支配する。音楽や踊り、芝居を観衆に披露した際の成否を決める判定に影響
説得	魅力	愛想よく振る舞い、相手を言いくるめる。交流を深めたり、群衆に向けて演説する際の判定に影響

オススメ技能

説得

会話中に扱う技能で、成功すればこちらに有利な方向で話をまとめられる。ストーリーの重要な場面や、クエストの展開に関わる会話でも役立つ技能なので、非常に重宝する。

手先の早業

扉の解錠やスリにより、冒険をスムーズに進められる。とくにスリは、犯罪をいとわないのならじつに有用なアクション。レアな装備や物資を盗み取れると冒険に役立つ。

知覚

さまざまなものを知覚する技能。隠れている敵の発見や位置の把握、こちらに気づいていない者たちの会話の盗み聞き、隠されたアイテムの発見など、役立つ場面は多い。

カスタムキャラクター作成例

フェイルーンの厳しい冒険でも活躍できる、カスタムキャラクターの例を紹介しよう。

種族	ウッド・ハーフエルフ
クラス	バード（剣の楽派）
マルチクラス	ファイター（レベル2）
背景	ギルドの職人
技能習熟	知覚、生存、手先の早業

攻防、探索、支援に優れたオールラウンダー

後方支援が得意なバードの遠距離攻撃を強化して、攻防どちらでも活躍できるようにしたタイプ。会話や探索の技能も充実しているため、主人公役に最適だ。攻撃面に関しては、敏捷力を高めて、弓やハンドボウなどの遠距離攻撃に特化。サブクラスを「剣の楽派」にして、レベル4で特技「射撃の名手」を取得すれば「薙ぎ払う美技（遠隔）」の２回攻撃に＋10ずつのダメージ補正が乗るため、序盤から大ダメージを叩き出せる。

能力振り分け

筋力	10	知力	8
敏捷力	17	判断力	8
耐久力	14	魅力	16

+2ボーナス	敏捷力
+1ボーナス	魅力

◀後衛なので耐久力は最低限に、攻撃と呪文に影響する敏捷力と魅力に特化。筋力が低すぎると重量やジャンプ距離が低下するので、最低限10は割り振っておく。

オススメマルチクラス

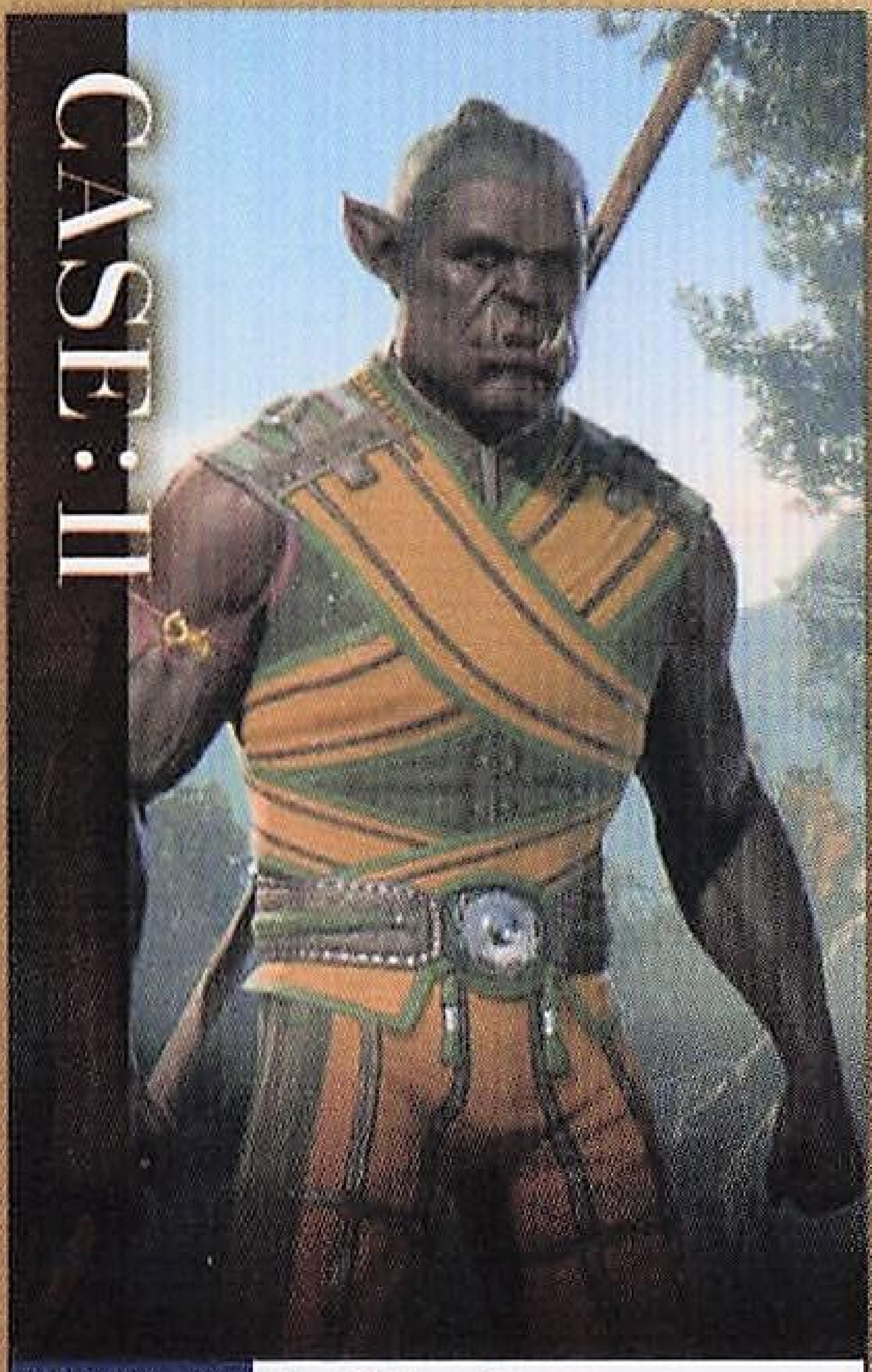
ファイター（レベル2）

レベル1の戦闘スタイルで「弓術」を取り、遠隔攻撃の命中率を強化。さらにレベル2の「怒涛のアクション」でアクションを追加できるため、「薙ぎ払う美技（遠隔）」を連続で使える。

イチオシアクション

「薙ぎ払う美技（遠隔）」で複数の敵を同時攻撃

▶２体までの敵を攻撃可能。同じ敵を狙うことも可能で、強敵にも高いダメージを与えられる。使用時は「バードの声援」スロットを消費。



種族	ハーフオーク
クラス	モンク（開手門）
マルチクラス	ローグ（レベル3）
背景	辺境育ち
技能習熟	軽業、隠密

手数で敵を圧倒する屈強なアタッカー

手数の多いモンクの火力面を強化させるというコンセプト。まずはレベル4で特技「酒場流喧嘩殺法」を取得して、素手ダメージの強化を目指そう。この特技の強化値は筋力が影響するので、ある程度筋力に能力を割り振っておくのがポイント。サブクラスは「開手門」にして、打撃系のボーナス・アクションを取得。レベル6で取得する「肉体の完成」を使えば、ボーナス・アクションの使用回数を増やせるので、強力な打撃を連発できる。

能力振り分け

筋力	15	知力	8
敏捷力	17	判断力	12
耐久力	14	魅力	8

+2ボーナス	敏捷力
+1ボーナス	筋力

◀攻撃面に特化するため、敏捷力と筋力を高める。耐久力は低めなので、ハーフオークの特性「ハーフオークのしぶとさ」や味方の補助呪文でカバーしよう。

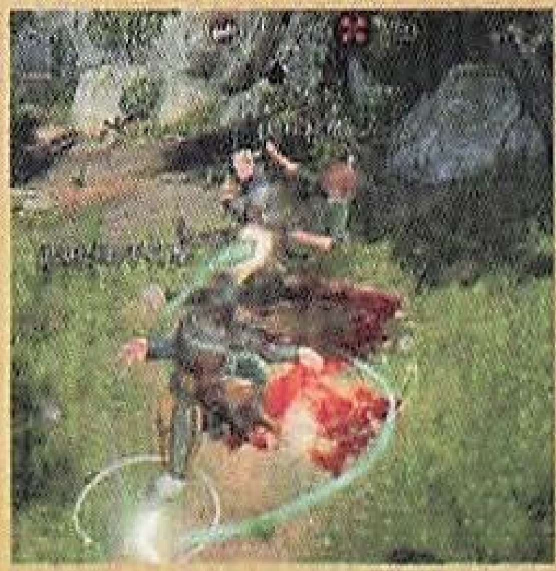
オススメマルチクラス

ローグ（レベル3）

シーフで取得する「器用な指先」が相性抜群。ボーナス・アクションの回数が増えるので、「肉体の完成」とあわせてボーナス・アクションを１ターンに３回使用することが可能となる。

イチオシアクション

「連打：転び」で次の攻撃につなぐ



▶威力が高く、敵を伏せ状態にできるボーナス・アクション。敵を伏せ状態にすれば、有利状態になり、こちらの攻撃が命中しやすくなる。

TIPS

能力値は偶数になるように調整すると得！

能力値の変更は数値が偶数になるように調整するのがおすすめ。本作では、行動の成否を決める判定の際、ダイス目に**能力修正値**がボーナスとして足される。例えば筋力を使う判定の際は筋力修正値がボーナスとして加算されるが、このとき筋力の値が12なら修正値は+1、14なら+2と偶数刻みで増えていく。

▶筋力が16なら筋力修正値は＋3。つまり筋力が関係する判定において、ダイスの出目に＋3できる。

オリジンキャラクター解説

ストーリーに登場するオリジンキャラクターを紹介していく。

本作のストーリーに深く関わる7人のオリジンキャラクターたち。カスタムキャラクターを作らない場合、プレイヤーは彼らのうちの1人になって**フォーゴトン・レルム**を冒険していく。以下では、オリジンキャラクターたちの素性や目的、戦闘スタイルなどについて解説しよう。なお、オリジンキャラクターたちはストーリーの冒頭において、全員（カスタムキャラクター含む）がイリシッドにさらわれ、イリシッドの幼生を頭に埋め込まれてしまっている。「幼生を頭から追い出す」という共通の目的を持つ彼らとは、お互い仲間になることが可能。旅を通じて関係が深まれば、恋愛に発展することも……！

▲オリジンキャラクターたちは種族や考え方の違いから、ときに反目しあうことも。協力関係を保つか、別れて違う道を進むかはプレイヤーの選択しだいだ。

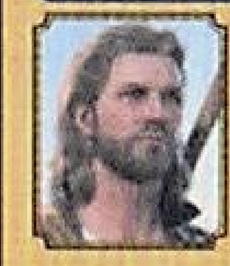
TOPIC オリジンキャラクターが持つ特殊ルールについて

オリジンキャラクターのなかには、その特異な人生経験に起因したルールが課されている者もいる。具体的にはアスタリオン、ゲイル、ダークアージの3人がそうだ。彼らと冒険に挑む際はルールの影響を考慮しよう。

アスタリオン　吸血によりパワーアップが可能

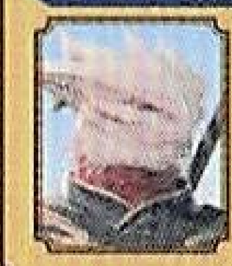
吸血鬼であるアスタリオンは、他者から吸血することで戦闘能力を強化可能。ただし、吸血された側は弱体化するため、状況をよく考えて行う。

ゲイル　魔力を秘めたアイテムを食べる



ゲイルはとある理由で、定期的に魔力を秘めたアイテムを必要とする。貴重なアイテムだけに受け渡しを拒否するのもありだが、その場合は彼との関係が悪化。

ダークアージ　唯一カスタマイズ可能なオリジン



オリジンキャラクターは通常、大部分の設定を変更できないが、ダークアージだけは全項目が変更可能。また、仲間として登場しない唯一のオリジンでもある。

種族	ハイ・エルフ
クラス	ローグ
背景	イカサマ師

ヴァンパイアと化したハイ・エルフの曲者

ヴァンパイアに殺された者が変化してなるアンデッドのクリーチャー、ヴァンパイア・スポーンの男。アスタリオンを今の姿にしたのはカザドールという者で、彼はそんな恨むべき相手の下僕として200年もの年月を過ごしてきた。だが、イリシッドにさらわれたことをきっかけに、カザドールの支配から離脱。カザドールに復讐できる力を得るために冒険をしていく。仲間にする場合は、**ノーチロイド**の墜落地の西側にいる彼に会って話せばいい。

戦闘スタイル

「有利」を意識した立ち回りで大ダメージを狙う

ローグの特徴である「急所攻撃」は、「有利」を得ている相手に対して追加ダメージを与えられる強力なアクション。近接攻撃を主軸にするなら、筋力の代わりに敏捷力修正値が反映される「妙技」武器を装備しよう。サブクラスは追加のボーナス・アクションを得られるシーフか、特定条件でダメージを底上げできるアサシンがおすすめだ。

オススメスキル
急所攻撃(近接)

◀「急所攻撃」は、仲間が隣接している敵であれば「有利」を得ていなくても発動可能。先に味方を前進させておくと強みを生かせる。

■アスタリオンの初期アクション&技能

アクション	●ハイ・エルフの初級呪文×1（全13種）●急所攻撃（近接）●急所攻撃（遠隔）
技能習熟	●軽業 ●手先の早業（×2）●隠密（×2）●知覚 ●ペテン ●芸能 ●説得

種族	ギスヤンキ
クラス	ファイター
背景	兵士

使命に燃えるギスヤンキの女戦士

多次元宇宙にあるワイルドスペースの寒冷地に生まれた女戦士。ギスヤンキの兵士として、女王ヴラーキスに仕えていた。女王への手柄にと、かつてギスヤンキを支配していたイリシッドの首を狙うが、逆に囚われ、フェイルーンに降り立つことに。性格は強気で非常に好戦的。ギスヤンキを嫌悪するフェイルーンの住人への敵愾心も強い。仲間にするにはノーチロイド墜落地の北で彼女を捕らえたティーフリングを追い払い、呪文などで檻を破壊しよう。

戦闘スタイル

強力な物理アタッカーとして活躍

ギスヤンキの戦士だけあって、近接攻撃の威力は十分。どんどん前線に出して敵にダメージを与えよう。HPが減っても「底力」で治癒すればOKだ。また、初期装備ではショートボウも所持。強敵相手には遠距離攻撃でHPを削り、それから近接攻撃でトドメを刺したい。近接戦闘を有利にするために、サブクラスはバトル・マスターがオススメ。

オススメスキル
底力

◀敵の攻撃にさらされやすいレイゼルには必須の治癒アクション。ボーナス・アクションのため、通常攻撃などと併用できるのも魅力。

■レイゼルの初期アクション&技能

アクション	●星の知識 ●ギスヤンキのサイオニック：魔道士の手 ●底力
技能習熟	●運動 ●軽業 ●生存 ●威圧

種族	ヒューマン
クラス	ウィザード
背景	賢者

魔道を究めんとする求道者

フェイルーンでも有数の巨大都市、**ウォーターディープ**出身の天才ウィザード。ゲイルの卓越した才能は、魔法の女神**ミストラ**の目に留まり、一時は女神の恋人という地位すら得た。だが、彼の野心が生んだ誤算により、関係は徐々に悪化。女神に見放され、偉大な力も失われる。今は贖罪に生きるしかないという彼だが、偉大な力への渇望は未だにくすぶっているようだ。仲間にするにはノーチロイド墜落地の北で、古代印の円環から彼を救出すればいい。

戦闘スタイル

多彩な呪文を状況に応じて使い分ける

ウィザードの強みは多種多様な呪文を使えること。なかでも「魔法の矢」は必中効果を持つ安定性が高い呪文。レベルが上がると同時発射できる数も増え、終盤まで使い続けられる。なお、HPとAC（※）が低くなりがちなので接近戦は避けるべき。自衛用として瞬間的にACを増加できる「盾」や、敵を押し戻せる「雷鳴波」を習得したい。

オススメスキル
魔法の矢

◀「魔法の矢」は敵をターゲットできれば、どんな場所からでも確実に命中！　発射する3本の矢を別々の対象に放つことも可能だ。

■ゲイルの初期アクション&技能

アクション	●ウィザードの初級呪文×3（全13種）●ウィザードのレベル1呪文×6（全23種）
技能習熟	●魔法学 ●歴史 ●捜査 ●看破 ●説得

※AC（アーマー・クラス）は防御力を表す数値。詳細はP.21で解説

種族	ハイ・ハーフエルフ
クラス	クレリック(欺きの領域)
神格	シャー
背景	侍祭

女神シャーを崇める敬虔なクレリック

シャドウハートが信仰しているのは、闇と喪失の女神**シャー**。彼女は女神から極秘の任務を与えられており、それを達成するべく記憶の大部分を放棄する儀式を進んで受け入れた。今の彼女にあるのは、シャーの忠実なしもべであるという事実と、所持している遺物をバルダーズ・ゲートまで持って行かなければならないという使命感のみだ。仲間にするには、まずノーチロイド内のカプセルから救出。あとは墜落地付近で倒れている彼女と話せばいい。

戦闘スタイル

味方の回復・強化に長けた支援役

「癒しの言葉」などで仲間を癒すことが主な役目。回復が必要ないときは、「祝福」や「信仰の盾」で味方を強化しよう。また「導き」で技能判定全般を補助できるのも強み。ただし初期のサブクラス「欺きの領域」は戦闘に不向き。クラスを変更できるようになったら、回復特化の「生命の領域」や、攻撃重視の「嵐の領域」に変えるのがオススメだ。

オススメスキル
祝福

◀対象の命中率を上昇させる呪文。レベル1の段階でも3人への付与が可能で、コストパフォーマンスが非常によい。

■シャドウハートの初期アクション&技能

アクション	●ハイ・エルフの初級呪文×1（全13種）●クレリックの初級呪文×3（全7種）●クレリックのレベル1呪文×4（全11種）●トリックスターの祝福●人物魅了●変装
技能習熟	●歴史 ●宗教 ●看破 ●医術

種族	ヒューマン
クラス	ウォーロック(フィーンド)
背景	民衆英雄

“辺境の刃”の名で知られる英雄

バルダーズ・ゲートの出身だが、7年ほど前になんらかの理由で追放されてしまった戦士。弱者や罪なき者を守る守護者として活躍しており、大陸西岸の**ソード・コースト**付近では“辺境の刃”の名で知られる。ある日、強大な存在から「より大きな力を与える」という申し出をもらい、これを受諾。その結果、地獄のゲームに関わることになり、冒頭ではカーラックを追跡している。仲間にするには、エメラルドの森周辺にいる彼に会って話せばいい。

戦闘スタイル

攻守に優れるウォーロックの魔法で戦う

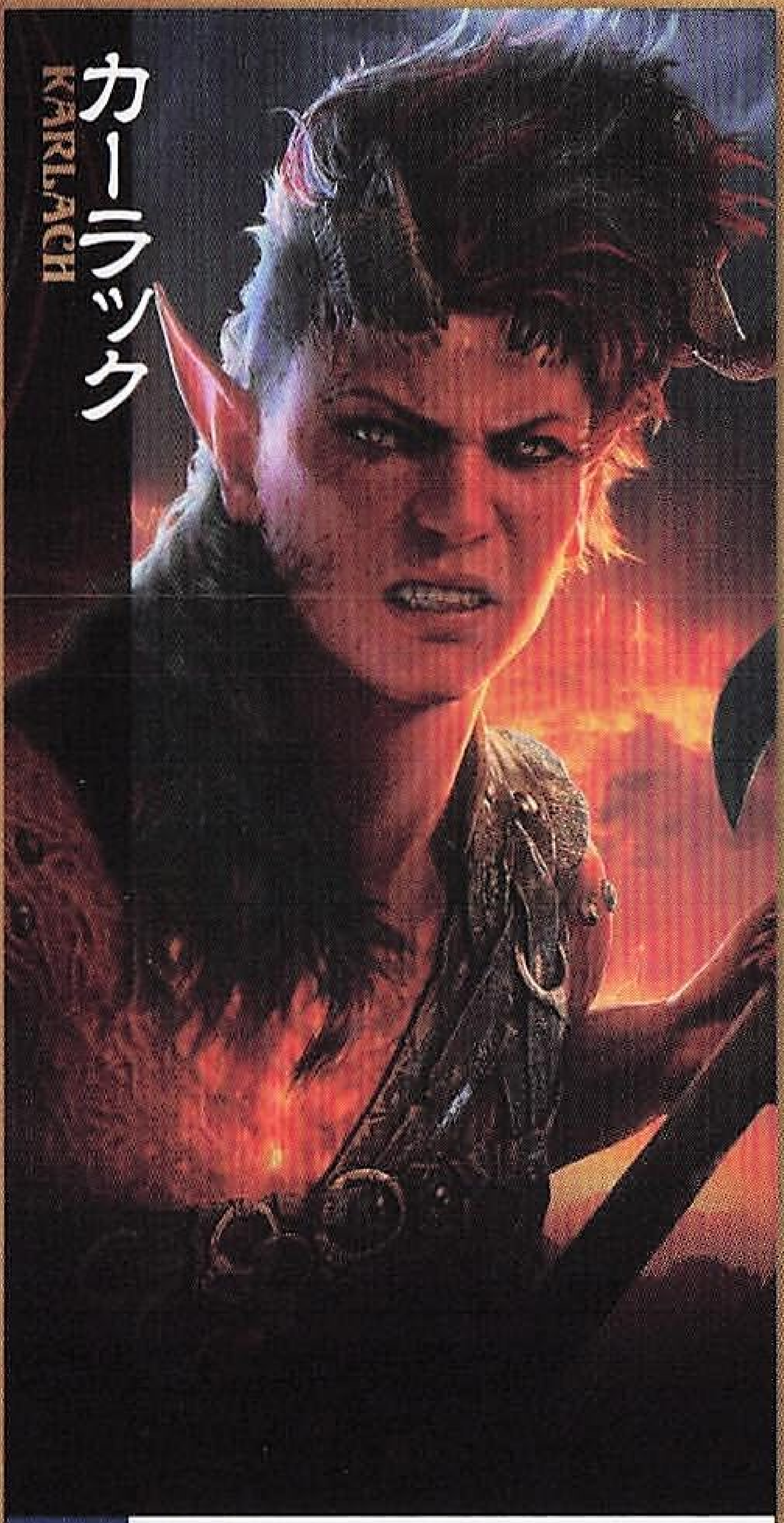
剣を持っているものの、筋力が低くACも高くないため、呪文使いとしての運用が最適。主力は初級呪文の「怪光線」。レベル2で習得する「妖術」で「怪光線」の威力に魅力修正値を加えたり、吹き飛ばし効果を追加したりもできる。対象に一時的HP&反撃効果を付与する「アガシスの鎧」などの補助呪文も、状況に応じて使い分けよう。

オススメスキル
ハダルの腕

◀自分の周囲の敵にダメージを与えつつ、リアクションを封じる。射程が短いので、敵に囲まれたときの形勢逆転の手として使いたい。

■ウィルの初期アクション&技能

アクション	●ウォーロックの初級呪文×2（全8種）●ウォーロックのレベル1呪文×2（全10種）●アガシスの鎧●ハダルの腕
技能習熟	●魔法学 ●動物使い ●生存 ●威圧 ●説得



種族	ザリエル・ティーフリング
クラス	バーバリアン
背景	辺境育ち

地獄から逃れるも胸に地獄の動力炉を宿す

10年ほど前、アーチデヴィルのザリエルのところに売られたティーフリングの女性。その際、胸に地獄の動力炉を埋め込まれ、兵士として奉仕させられた。自由を求めて、ザリエルのもとから斧だけを背負って逃亡。だが、地獄の動力炉は自身を灰にしかねないため、彼女はイリシッドの幼生を除去する方法に加えて、地獄の整備士の協力も求めている。仲間にするにはリズン街道の小川を、ジャンプなどで渡った先にいる彼女と話せばいい。

戦闘スタイル

巨躯を生かした強力な一撃で勝負

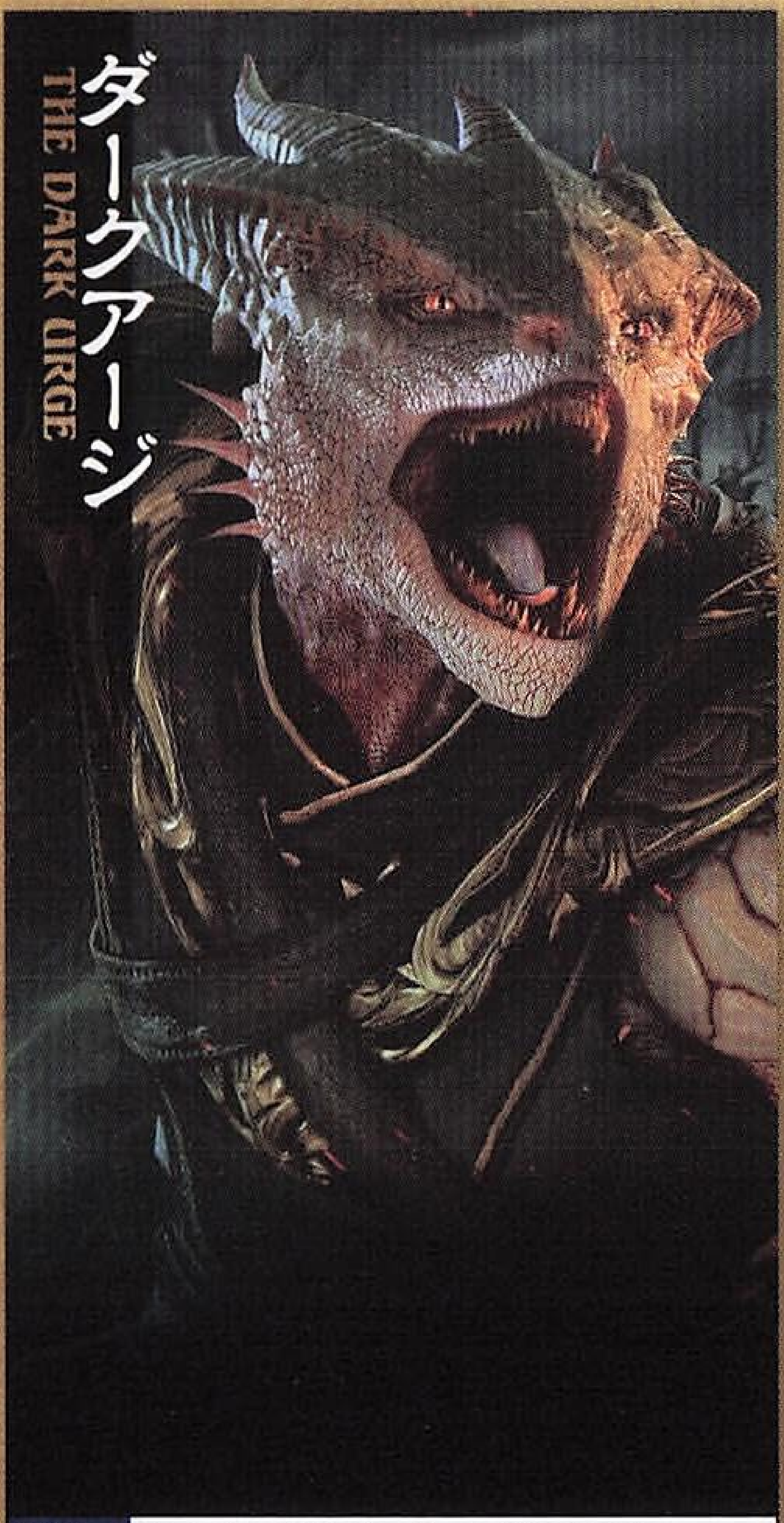
典型的な物理アタッカーで、初期から高威力のグレートアックスを所持。中装防具の習熟を持つうえ、クラス特性の「鎧わぬ守り」の効果により、鎧を装備しなくてもある程度のACを確保できる。「激怒」も使えば高火力&高耐久の前衛として機能し、強敵相手にも引けを取らない。サブクラスは火力向上を狙えるバーサーカーがオススメ。

オススメスキル
激怒

◀武器攻撃の威力が向上するうえ、物理ダメージへの抵抗を獲得。毎ターン攻撃するか、ダメージを受けるかしないと、効果が終了する。

■カーラックの初期アクション&技能

アクション	●小奇跡 ●激怒
技能習熟	●運動 ●知覚 ●生存 ●威圧



種族	ホワイト・ドラゴンボーン(変更可能)
クラス	ソーサラー(変更可能)
背景	憑依されたもの

暗き衝動の謎を追う記憶喪失者

自らについての一切の記憶を失っている謎多き人物。わかるのは、自分が他者の命を刈り取る残虐な行為に、抗いがたいほどの憧憬を抱いているということのみだ。この“闇の衝動”とも言うべき気持ちがどこから沸くのか？　そして自分は何者だったのか？　すべての謎を知るために、フェイルーンでの冒険を続けていく。ちなみに彼（彼女）をプレイヤーキャラクターに選ばなかった場合はストーリーに登場せず、当然仲間にすることもできない。

戦闘スタイル

ブレスや呪文による遠隔攻撃で攻める

種族やクラスなどは変更可能だが、初期状態でプレイする場合は、ソーサラーの呪文で攻める後方支援役を担える。敵との距離が近いときは、ドラゴンボーンのブレスも有効だ。敵に接近された場合は、サブクラスの技能「疾風を呼ぶ魔法」を活用。レベルⅠ以上の呪文を使用後、飛行して敵の機会攻撃を避けつつ安全に後方に下がれる。

オススメスキル
霜のブレス

◀前方の円錐状の範囲にブレスを吐く。初期設定の亜種族なら冷気属性のブレスになる。使用回数は小休憩をすることで回復可能だ。

■ダークアージの初期アクション&技能

アクション	●ソーサラーの初級呪文×4（全13種）●ソーサラーのレベル1呪文×2（全18種）●霧のブレス
技能習熟	●魔法学 ●医術 ●威圧 ●説得

Adventure Guide

冒険の心得

冒険者たるプレイヤーは、数々の地を訪れ幾度もの戦いを経験するだろう。
ここでは、探索と戦闘において役立つ知識や要素を解説していく。

探索ガイド

フィールド探索の基礎知識を紹介。各種メニューからできることもあわせて解説する。

オブジェクトを調べてアイテムを入手

探索の基本は、さまざまなオブジェクトを調べること。近づいて⊗ボタンを押せば対象を調べることが可能だ。取得したり中身を確認したりと、キャラクターが取る行動はオブジェクトによって異なるが、適したものが自動的に選択される。

◉赤いアイテムは取ると犯罪扱いに!

選択時に赤くハイライトされているものは、他人の所有物であることを示している。取得する瞬間を目撃されてしまうと犯罪となり、罰金を支払うことになったり投獄されるケースもある。

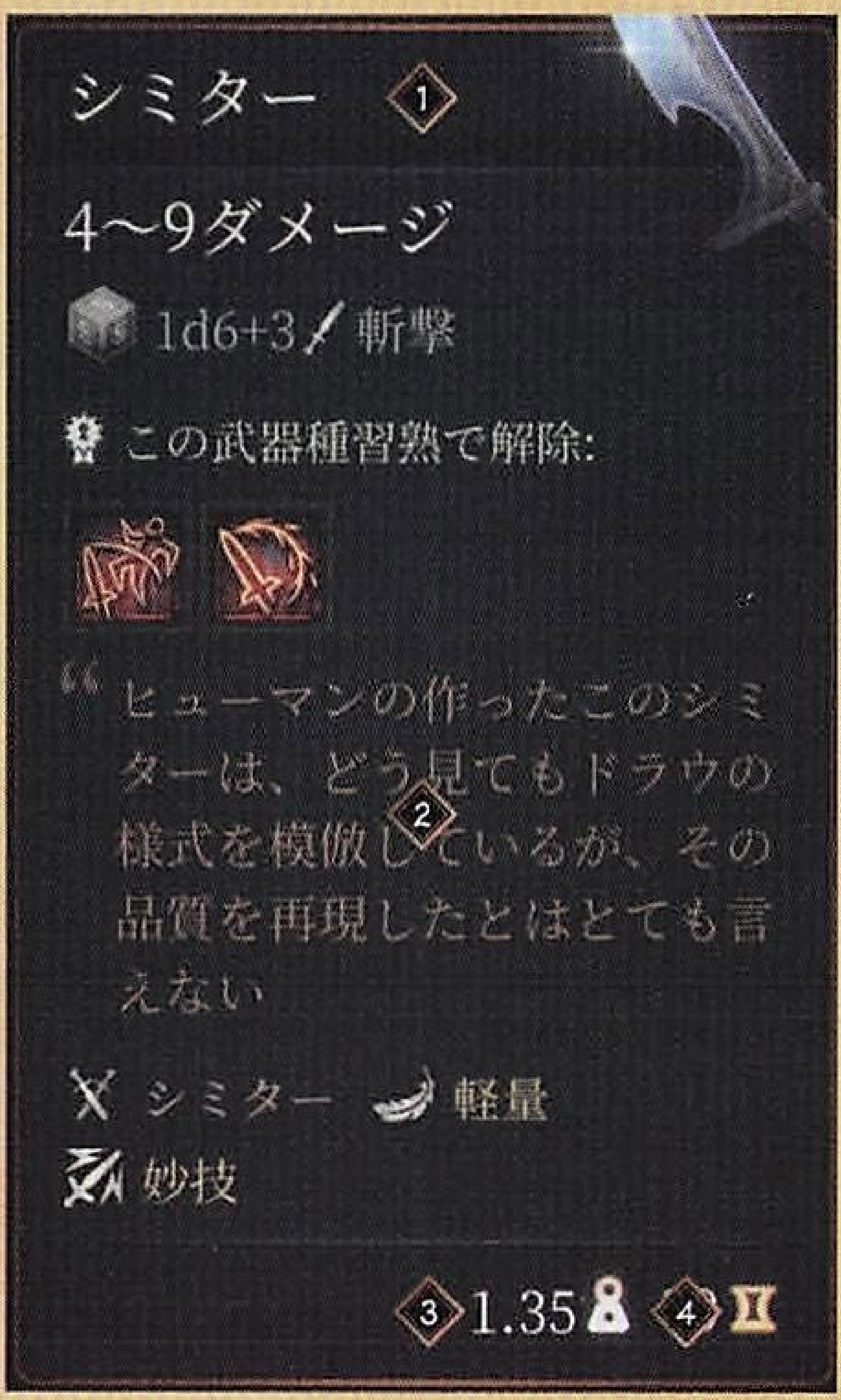
TIPS

オブジェクトが多いときは「アクティブサーチ」を使おう

⊗ボタンを長押しすると「アクティブサーチ」を使うことができる。操作キャラクターの周囲に円が広がり、その範囲内のアイテムが一覧で表示される便利な機能だ。オブジェクトが混み合って目的のものにアクセスしにくい場合だけでなく、周辺にアクセス可能なオブジェクトがないかを調査する際にも役立つので覚えておこう。

◉「調べる」でアイテムの詳細を確認

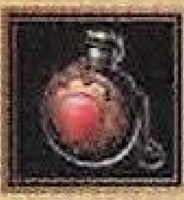
取得したアイテムは、タッチパッドを押すと詳細なデータを確認可能。アイテムの重量や価値、武器や防具の場合は性能や装備時に使用できるようになるアクションも表示される。なお、価値は購入や売却時の値段を直接表している わけではなく、商人の好感度で取引価格は変化する。重量がキャラクターが持てる最大重量の一定割合を超えると「荷重」状態になり、移動速度が低下するため注意。



- ① アイテムの名前
- ② アイテムの説明
- ③ アイテムの重量
- ④ アイテムの価値

主なアイテムの種類

装備品
キャラクターが装備するアイテム。武器と鎧、盾以外は性能の違いはなく、付加効果のみが異なる。

 **消費アイテム**
一度使うと消滅するアイテム。水薬や毒、特殊な矢弾、呪文の巻物などが主に該当する。

素材
錬金術で水薬を作成する際に消費されるアイテム。フィールドから採集できることも多い。

野営物資
「大休憩」をする際に必要となる食料など。大休憩の仕組みについてはP.23を参照。

本・手紙
「読む」で内容を読める。錬金術のレシピを習得できたり、フレーバーだったりと内容はさまざま。

鍵
対応した鍵を必要とする扉や箱を解錠するためのアイテム。なお鍵は鍵束にまとめて保管される。

雑貨
その他の雑多なアイテム。戦闘に利用できるものから売買用の物品、無価値なものなどが存在する。

アクションを駆使して探索を快適に!

探索中は通常の移動のほかに、ジャンプをして足場を飛び移ったり、オブジェクトを操作したりすることも可能だ。これらのアクションを使わずともゲームを進行させることはできるが、活用すれば探索や戦闘の幅が広がる。ジャンプは、方向キーの上ボタンでショートカット発動が可能。オブジェクトの操作は、対象を選択中に◎ボタンを押すことで表示されるコンテキストメニューから行おう。

オブジェクトに対して行える主なアクション

取得	オブジェクトを入手して所持品へとしまう
開く	箱や袋などを開き、中に入っているアイテムを見る
解除	設置された罠を解除し、発動しなくさせる
解錠	扉や箱にかかっている鍵を取り除き、開けるようにする
移動	選択中のオブジェクトを離れた場所へ移動させる
攻撃	選択中のオブジェクトに攻撃し、ダメージを与える
投げる	選択中のオブジェクトを指定方向へ投げ、破壊する

◉オブジェクトの移動や破壊で拓けるルートも

本作では、もろくなった壁を攻撃して壊す、棚を移動させて隠されたボタンを押すといったギミックが登場。小さな違和感を見逃さず適切なアクションを取ることで、新ルートを発見できることもある。

木箱を階段状に積み重ねて登ることも可能

木箱のような一部のオブジェクトは上に乗ることが可能。積み重ねれば高い場所への移動手段にもできる。

◉途切れた道でもジャンプで飛び越えられる

対岸が見えるなら、ジャンプで飛び越えるという選択肢も視野に入れよう。ジャンプ可能な距離は「筋力」の値に比例して延びる。

◉鍵や罠は専用の道具で解除を試みよう

鍵の解錠や罠の解除にはそれぞれ専用のアイテムが必要。成功するかは判定しだいだが、「手先の早業」を習熟しているキャラクターなら成功率を高められる。

盗賊道具

罠解除ツール

CHECK

判定が必要になる行為とダイスロール

本作では、なんらかの行為を行う際に判定が発生することがある。判定は、その行為に対応した能力値の大きさや技能を習熟しているかに加え、ダイスロール（サイコロを振ること）の出目も重要だ。

★1d20+対応する能力の修正値+習熟ボーナス+その他の修正≧難易度→判定に成功
★1d20の出目が20だった場合は確定成功
★1d20の出目が1だった場合は確定失敗

◉呪文や薬で判定の修正値を底上げできる

判定をする際、仲間が判定に役立つ呪文を覚えていたり、有効な道具を持っていたりすると、判定に数値を加算することができる。また能力値が上昇する水薬を使うことでも、一時的ながら成功率を上げることが可能だ。

■判定にボーナスを得られる手段の例

導き	あらゆる能力値判定に＋1d4の値を加算できる
友人	非敵対的な相手への魅力判定に「有利」を得る
人物魅了	相手を「魅了」状態にして、魅力判定に「有利」を得る
巨像の妙薬	筋力判定とセーヴィング・スローが「有利」になる

◉知覚や生存が高いと隠されたものを発見できる

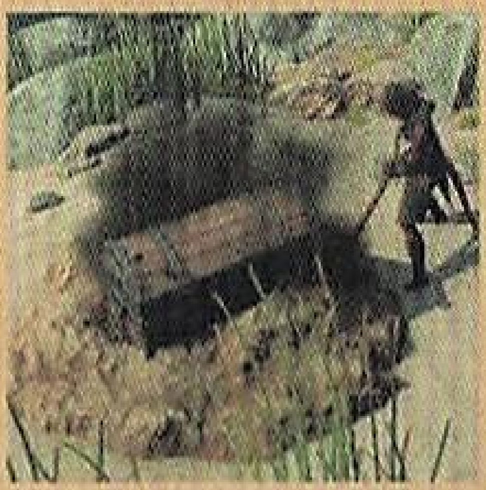
技能の「知覚」や「生存」は、探索場面で役立つことが多い。これらの値が大きいと、探索中に隠されたオブジェクトを発見できることがある。ただし、これらの判定は自動的に行われ、プレイヤーが能動的に行うことはできない。

隠された手がかり・罠（知覚）

隠されたスイッチなどを発見できれば、クエスト進行に役立つ。見つけた罠はオレンジ色にハイライトされ、罠解除ツールを使って解除に挑戦できる。

埋められた財宝（生存）

発見すると盛られた土が表示される。土の中からは宝箱を見つけられるが、掘り返すにはシャベルが必要。探索中、どこかで見つけたら拾っておこう。



小さな穴（知覚）

アイテムが隠された小さな穴が見つかる場合も。しかしキャラクターは大きすぎて入れないため、小型の動物に変身するなどの手段が必要となる。

敵に気づかれないように隠密行動をする

本作では隠密やスリといったアクションも行える。これらを行う際は、NPCに設定されている視界を把握することが重要だ。R1ボタンで展開されるラジアルメニューから「隠れ身」を使う。なお「隠れ身」は方向キーの下長押しでも発動できる。

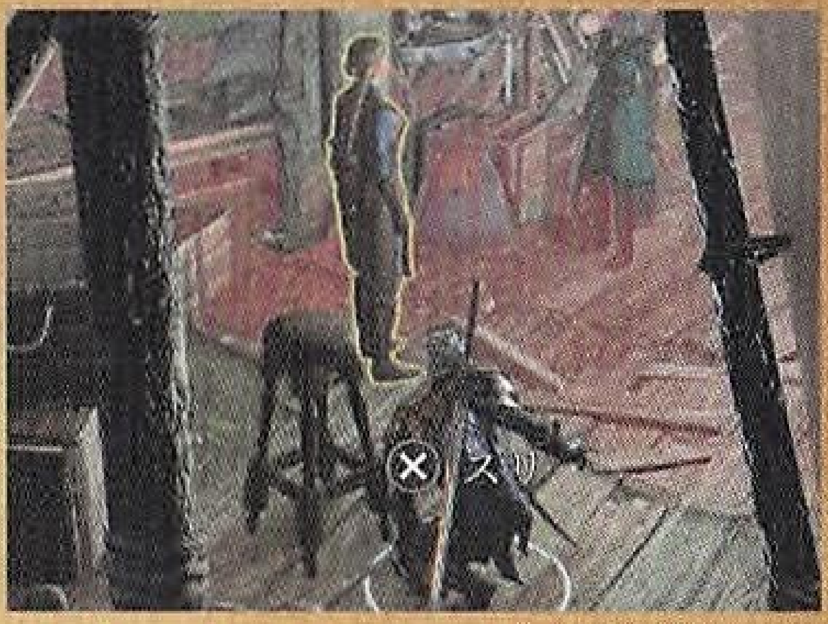
◉隠密中は、NPCの視界が表示される

隠密中はNPCの視界が赤く表示。範囲内にいると一定間隔で隠密判定が行われる。鎧の種類や周囲の明るさは判定に影響するが、「不可視化」の呪文で透明になれば安全に接近可能。

★視界に入っても「隠密」判定に成功すれば発見されない
★「隠密」の値が高いほど発見されにくい
★アーマーの種類によっては「隠密」の値にマイナス修正がかかる

◉NPCにスリを行うことも可能!

隠密モード中、こちらに気づいていないNPCに近づくと、所持品を盗み取ることが可能。ただし盗みがバレてしまうと罰金、投獄などのペナルティや、戦闘が発生してしまうことも。



盗み取るアイテムによって判定で必要になる難易度は変化する

スリを試みると、相手の所持品の一覧が表示。スリに挑戦するキャラクターの能力、アイテムの重さや価値などによって成功率は変動していく。

状況に合わせて操作キャラを変更しよう

ゲーム中はL2ボタンを押すことで、自由に操作するキャラクターを変更可能。得意分野に合わせてキャラクターを変えて対応すると、効率よく探索できる。

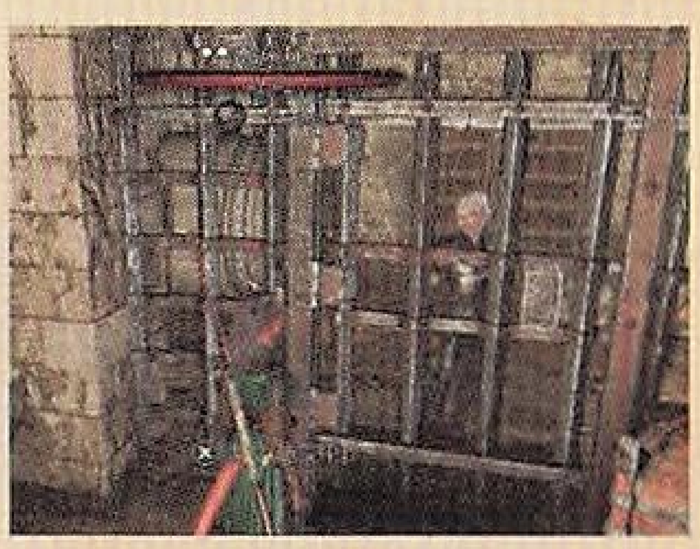
◉判定には操作キャラの能力が適用

能動的に行う判定は、原則として操作中のキャラクターが行うことになる。とくにNPCとの会話は「説得」や「威圧」が得意なキャラクターに任せるといい。

TIPS

パーティの分割とグループ化

通常、パーティは1つの塊として行動するが、分割して別行動をさせることもできる。隠密を得意とするキャラクターを偵察に行かせたり、投獄された仲間を助けに行ったりする際に有効だ。しかし当然ながら戦闘力は分散してしまうため、戦闘が予想される場所での単独行動は避け、すぐに合流できるようにしておこう。



ポートレートの隙間でグループの分割状態を確認できる

▶パーティ分割中は画面左に出るポートレートの間に隙間が生まれ、確認しやすくなっている。

NPCと会話して情報やアイテムを得る

本作では重要人物から一般人まで、ほぼすべてのNPCと会話をすることができる。予想だにしない人物からクエストが発生、進行することもあるので、村や拠点などに到着した際はなるべく多くの人物に話しかけ、情報を得ていこう。

◉呪文を使えば動物や死者との会話もできる

「動物との会話」や「死者との会話」の呪文を使えば、動物や死体から情報を聞き出すことも可能。死体の場合は少し制限があり、自分が殺した相手と損傷の激しい死体は対象外。相手を殺した後に情報を引き出すことはできないので注意。

死者との会話は聞ける質問の数が決まっている

◀1つの死体に聞ける質問は5つまで。複数の質問がある場合、何を選ぶかは慎重に考えよう。

◉一部のNPCとはアイテムの取引が可能

NPCのなかには取引に応じてくれる人がいる。商人はその代表例だが、商人以外でもまれに取引可能な場合も。そのような相手は会話ウィンドウの下に「取引」の表示が出ており、△ボタンを押すことで取引に移行できる。

交換

通常の売買のほか、アイテム同士の物々交換を試みることも可能。欲しいアイテムの価値と、こちらが差し出すアイテムの価値をなるべく釣り合うように調整して提示してみよう。

メニューからできることを知る

R2ボタンで表示されるメニューでは、装備の変更や所持品の整理、ゲームを進めるために役立つ情報の閲覧などが行える。ここからは、各要素からできることと、必要になるシチュエーションなどを細かく解説していく。

TIPS

手動セーブを定期的に行っておこう！

オプションボタンから表示できるシステムメニューでは、好きなタイミングでセーブ&ロードが可能。本作は難易度が高めなので、定期的に手動セーブを行っておきたい。

キャラクターシート

選択中のキャラクターの所持品の確認、装備の変更、ステータスの閲覧などができる。L1、R1ボタンでタブを切り替えることでキャラクターの情報をさらに詳しく確認可能だ。

1. **装備中のアイテム**
2. **キャラクターの外見**
3. **キャラクターのレベル、クラス、種族、背景など**
4. **キャラクターの能力値**
5. **戦闘に関係するデータ**

所持品

選択中のキャラクターをはじめ、同行中の仲間すべての所持品が表示されている。ここでは、アイテムの受け渡しなどが行える。

キャラクターの特徴

現在キャラクターに発生している強化や弱体効果が表示される。アイテムの効果などにより付加された要素についても、ここで確認可能。

習　熟

習熟とは、特定の行為や知識に精通しているということを表し、習熟している要素には判定の際にボーナスが加算される。ここでは選択中のキャラクターが習熟しているものが一覧表示されるほか、現在習熟していることで得られるボーナスの値も確認可能。

【技能】 選択中のキャラクターが習熟している技能を示す。技能の習熟は、キャラクター作成時に選択できるほか、特技の習得で増えることがある。

【単純／軍用武器】 武器は種類ごとに単純武器か軍用武器かが決まっている。習熟を得ていなくても装備できるが、命中判定に習熟ボーナスを得られない。

【防具と盾】 各分類の防具や盾に習熟しているかを表示。未習熟の防具を装備すると習熟ボーナスを得られず、さまざまなペナルティが発生する。

リアクション

選択中のキャラクターが、戦闘時にリアクションとして使用できるアクションを確認可能。アイテムなどで付与されているものも表示される。

データ

キャラクターの現在の経験値や、セーヴィング・スローの習熟のほか、どのようなタグ（特質）を持っているかなど、設定面のデータも表示。

◉装備品の見方&選びかた

装備のなかでとくに重要なのは、攻撃にかかわる武器とＡＣにかかわる鎧（クラスによっては＋盾）。装備を選ぶ際は数値はもちろん、キャラクターが習熟しているかどうかや、付加効果にも注目しよう。なお、武器と鎧以外の装備品はキャラクターのステータスには影響せず、特殊効果の追加が主となる。

★基本的な近接武器は、攻撃ロールとダメージロールに<筋力修正値>のボーナスが加算される

★「妙技」特性の付いた近接武器は、<筋力修正値>の代わりに<敏捷力修正値>が加算される

★遠隔武器は、命中ロールとダメージロールに<敏捷力修正値>が加算される

ダメージの振れ幅、ダメージで使うダイスの種類、ダメージの種別

この武器が与えられるダメージと、その内訳が表示されている。**ダメージ種別**は、その種別に抵抗や**脆弱**を持つ対象に攻撃した際に適用される。

装備することで得られるボーナス

ここに強化ボーナスが書かれている装備品を使用している場合、攻撃ロールと**ダメージロール**に対して、その数値が加算される。

装備することで使用可能になるアクション

装備することで使用可能になる特殊な攻撃アクション。武器の種別に紐づけられており、同じ種別の武器であれば武器が変わっても使用できる。

武器の種別と特性

武器は種別や特性によって、攻撃時の計算式が変わる。その装備に習熟しているかを確認する際にも、ここの種別を参照すること。

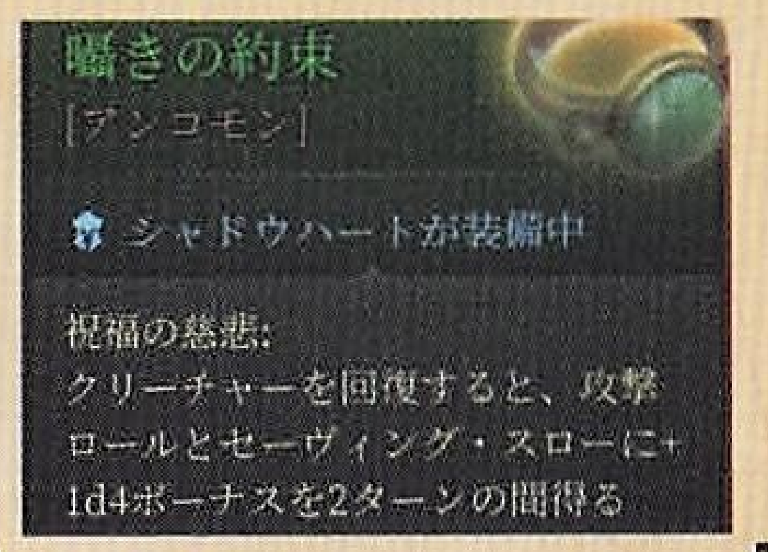
アーマー・クラス（AC）

ＡＣとはキャラクターの防御力を表す数値であり、この値が高いほど敵からの攻撃を回避しやすくなる。命中率に関係するものであって、ダメージの軽減ではない点には注意しよう。

TIPS

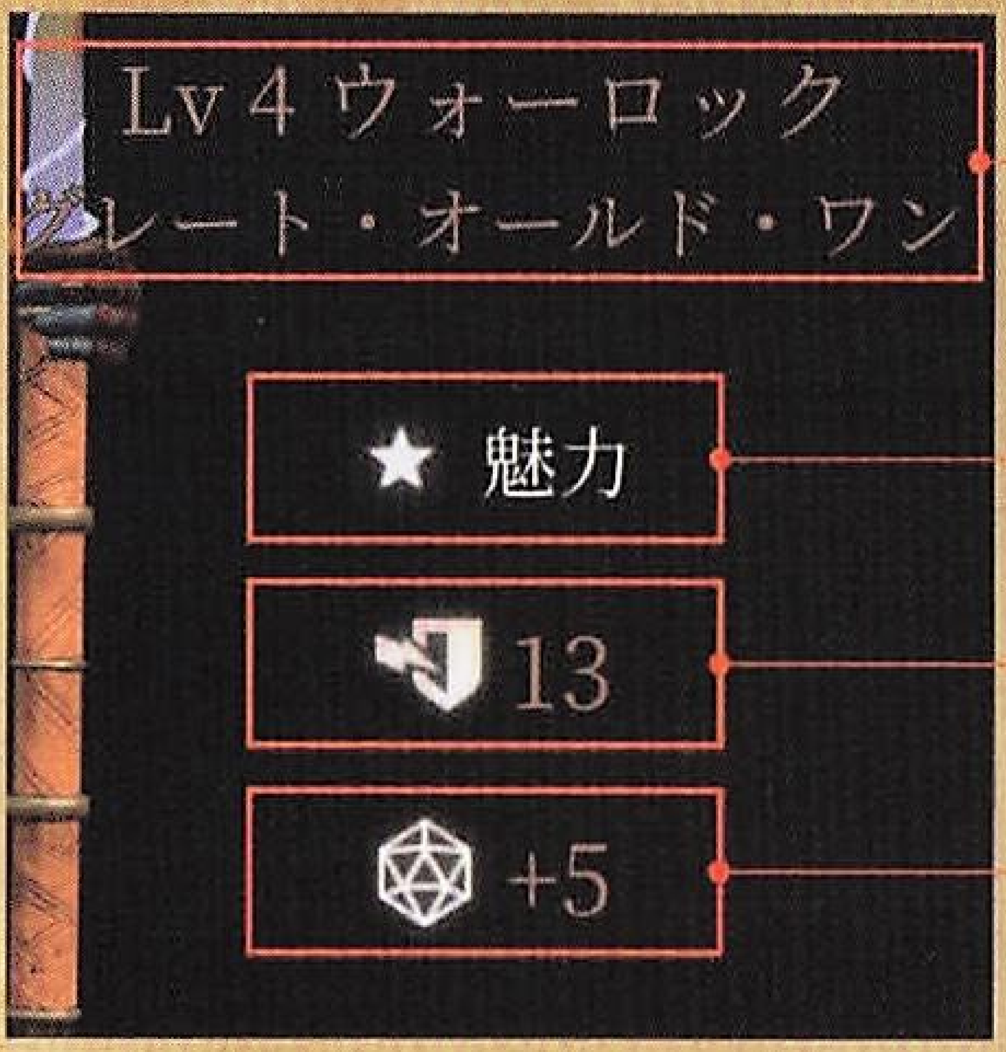
装備を選ぶ際は、追加能力も確認しよう

装備品の付加効果には強力なものも多い。キャラクターの戦術と相性のいい効果を狙って装備品を選ぼう。



呪文書

呪文書では、キャラクターが使用可能なアクションを確認できる。呪文は攻撃ロールやダメージロールなどに参照される能力値がクラスで異なるが、そのクラスにおいてどの能力値が適用されるのかも表示されている。なお、ウィザード、クレリック、ドルイド、パラディンの場合、使用できる呪文を変更する「呪文の準備」をここで行うことが可能だ。



キャラクターのレベル、クラス、クラスの系統
キャラクターのクラスについての基礎情報。サブクラス選択後は、サブクラスも合わせて表示される。

呪文発動能力
呪文を唱える際に参照する能力値。主に攻撃ロールやダメージロール時に、対応する能力修正値が加算される。

呪文セーヴ難易度
呪文によって敵にセーヴィングを行わせる際に目標値として使用される値。呪文発動能力によって変動する。

呪文攻撃ボーナス
呪文の攻撃ロールに使用される加算値。1d20にこの値を足した数値が、相手のACを上回れば呪文が命中する。

◉呪文の種類

効果によって、呪文は大きく3種類に分けられる。それぞれの特徴と使い方を把握しよう。

初級呪文

初級呪文は、制限なく唱えられる呪文で、何度も繰り返し使用できる。呪文における通常攻撃のような位置づけであり、戦闘の際に最も多く使うことになるだろう。

レベルI～VI呪文

呪文にレベルⅠ～Ⅵと書かれているものは、初級呪文に比べると強力な効果を持つ。ただし唱える際は呪文と同じレベルの呪文スロットが必要で、スロットを消費して効果を発動することに。そのため、1日に唱えられる数が決まっており、戦略的に使いどころを見極めることが重要だ。

儀式

儀式とは、1日中または長時間効果を発揮する呪文を指す。戦闘よりも探索に際して有効な効果を持つものが多く、戦闘外で使用すると呪文スロットを消費しない。

◉魔法の系統

魔法には8つの系統が存在し、呪文も効果によって同じように系統が分かれている。通常はそこまで気にする必要はないものの、ウィザードにおいてはサブクラスとして特定の系統に特化する選択が存在するため、系統を意識して呪文を取得することが重要となる。

■魔法の系統

幻　術	……幻覚を見せたり幻聴を聞かせたりなど他者の五感をあざむき、誘導するような効果を持つ
召喚術	……物体や生物をその場に生み出したり、位置を入れ替えたりといった効果をもたらす
死霊術	……追加の生命力を与える、他者から生命力を吸い取るといった効果や、死者を操るすべを持つ
心　術	……相手の精神に干渉する魔法体系。短時間ながら意のままに操ることもできる
占　術	……未来を垣間見たり他者を導いたりすることで、物事をうまく運べるようにはからう
変成術	……物体や環境を変化させる。敵の姿を変えたり、仲間の能力を増強したりすることも可能
防御術	……魔法的な防御の力を生み出す。物理的な防護以外にも、特定の敵に効果を発揮するものも存在
力　術	……炎や電撃など、魔法のエネルギーを破壊的または癒しの力などに変換して発現させる

◉呪文の準備（装備）

覚えた呪文を使用するには「呪文の準備」が必要となる。呪文を装備すると考えるとわかりやすい。使いたい呪文を枠の数だけ選択しよう。なお、一部のクラス（※）は、使用できる呪文の変更はレベルアップ時にしか行えない点に注意しよう。

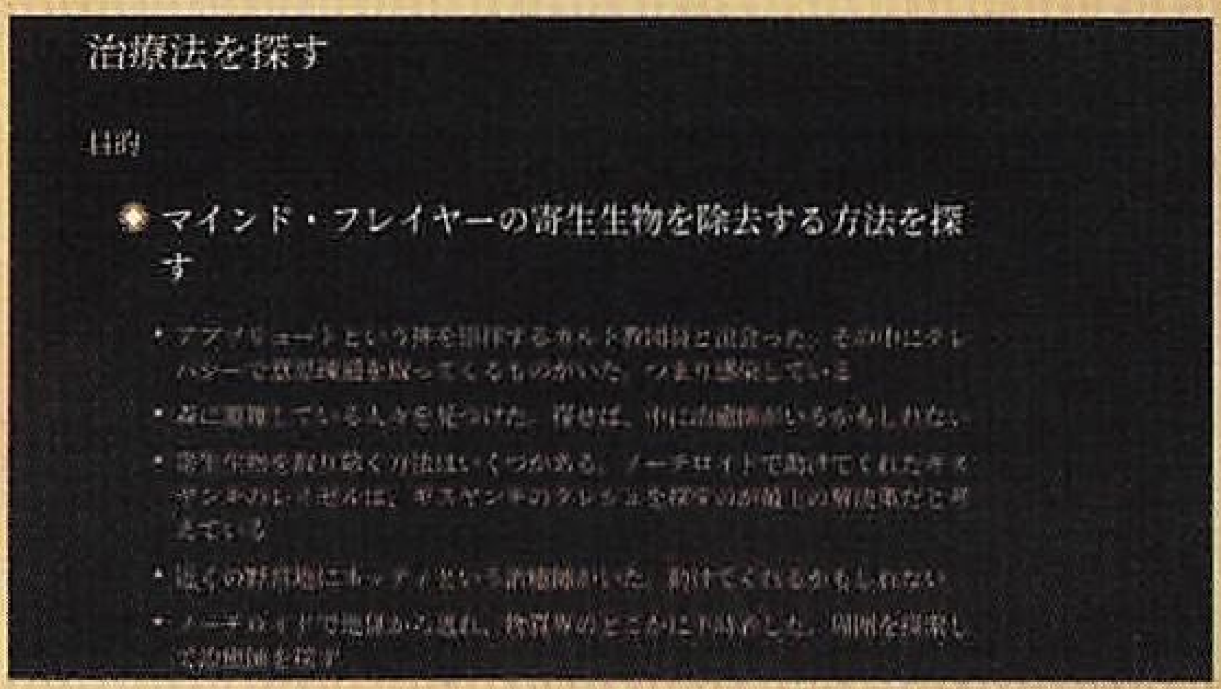
TIPS

ウィザードはゴールドを使って魔法を覚えられる

通常、呪文を取得できるのはレベルアップのタイミングのみ。しかしウィザードは呪文の巻物を消費することで、その呪文を覚えることができる。巻物とゴールドが必要だが、戦術の幅が大きく広がるのが魅力だ。

ジャーナル

現在発生しているクエストや進行状況を確認できる機能。本作では多くのクエストが同時発生するため、途中でやるべきことを失念しがち。何をすればいいか悩んだら、ジャーナルでクエストの流れを再確認してみよう。



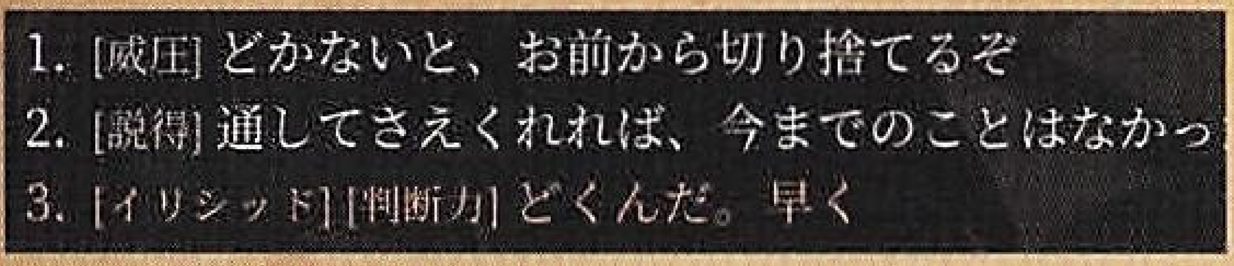
コンバットログ

コンバットログには、直近で行った会話や行動のログが保存されている。攻撃など、自動的に行われる判定の内訳を確認することも可能。使用頻度はあまり高くないものの、会話で何か見落としたりした場合は覗いてみよう。

※「呪文の準備」で呪文を変更できるクラス：ウィザード、クレリック、ドルイド、パラディン、レベルアップ時にのみ呪文を変更できるクラス：ウォーロック、ソーサラー、バード、レンジャー

イリシッドの力

主人公たちは、頭に植え付けられたイリシッドの幼生の力を利用した特殊能力を使用可能。ＮＰＣとの会話中に特定の選択肢を選ぶことで力が強まっていき、能力ツリーが解放される。



イリシッド特性の会話を数回選ぶと解放

TIPS

ツリー解放後は、さまざまな能力を取得可能

イリシッドの能力ツリーにはさまざまなイリシッド由来の能力が存在し、プレイヤーの好みに応じて能力を取得していける。ただし能力の取得にはイリシッドの幼生を消費するため、ほかの幼生の宿主を探し出し、幼生を手に入れなければならない。

強化にはイリシッドの幼生が必要に！

序盤でオススメのイリシッドの力

イリシッドの説得

最初に習得するイリシッドの能力。１日１回という制限はあるが、イリシッドを崇拝する**アブソリュート教団**のメンバーに対する交渉の難易度を劇的に下げることができる。

精神集中爆発

発動条件があるもののダメージが大きく、対象が精神集中をしているとさらに回復効果も追加される。精神集中を伴う呪文は危険度が高く、そういった敵を素早く仕留める場合に向く。

小休憩

その場でパーティ全員のＨＰを一定量回復する。戦闘外でしか使えず、１日に２回までしか行えない。「大休憩」を取るほどでもない回復をしたいときに。

- ★一定数の体力が回復する
- ★一部のリソースが回復する
- ★1回の大休憩ごとに2回だけ行える

大休憩

野営地で夜を明かし、ＨＰとすべてのリソースを回復させる。ただし、大休憩で十分な回復効果を得るには野営物資が必要。各野営物資に設定されている数字が40以上になるように消費しよう。

- ★体力が全快する
- ★すべてのリソースが回復する
- ★十分な休息をとるためには、一定量の野営物資が必要

経由地点

フィールドに点在している経由地点は、いわゆるファストトラベルポイント。一度発見してしまえば、戦闘外であればいつでも、どこからでも発見済みの経由地点へ移動することができる。発見済みの経由地点は名称が一覧で表示されるため、別マップから戻ってくることも可能だ。

地図

現在いるフィールドの地図を表示。ここから経由地点を指定して移動もできる。

ターン制モード

非戦闘時でも戦闘時と同じターン制に変更。１秒が重要な危険な状況で役立つ。

錬金術

フィールドや敵から集めた素材を使い、水薬や妙薬を作成できる。回復の水薬はもちろん、毒や判定を有利にできる妙薬など役立つアイテムを多く作れるため、可能な限り素材は回収しよう。

TIPS

錬金術のレシピは、本を読んだり抽出物を作ったりすることで習得できる

作成できる薬のレシピは、錬金術メニューの抽出物タブで素材を抽出することで覚えていく。まれに本にレシピが書かれていることも。

野営地

野営地は冒険者たちの拠点として使われる安全なスペースで、独立したエリアとして表現される。非戦闘時であればどこからでも訪れることができ、仲間の入れ替えやアイテムの整理、体力とリソースの回復などゲームとして重要な要素が揃っている。また「大休憩」を取って一夜を明かすことで、キャラクター関連のイベントが発生することもある。

野営地でできること

◉大休憩で全回復

野営地中心にある焚き火の周囲には寝袋があり、使用すると「大休憩」が行える。一日を終えて、リソースを全回復させたいときに使おう。

◉仲間の入れ替え、仲間との会話

これまで仲間にしたオリジンキャラクターたちは、全員野営地に集合している。野営地で彼らに話すことで、パーティからの離脱や加入させることが可能。またイベント会話が発生する場合、頭上に「！」が表示される。

◉アイテムの保管

野営地には旅人の箱という保管箱が置かれている。すぐには使わないが重いアイテムなどを保管して、身軽に歩けるようにしておこう。

◉容姿の変更

魔法の鏡を使うと、主人公の容姿を変更できる。種族は変えられないものの、それ以外の項目はほぼすべて新しくすることも可能だ。

◉シナビとの取引

シナビと出会っている場合、彼と話すことでクラスの変更や傭兵の雇用などを行える。シナビと出会う方法はP.35を参照。

傭兵の雇用

100ゴールドで傭兵を雇える。作成済みの傭兵が12人いるので、その中から選ぼう。傭兵たちの種族は変更できないが、容姿はカスタマイズ可能だ。

クラスの変更

100ゴールドでクラスを変更できる。変更後は、変更前のレベルと同レベルまでレベルアップ可能。なお、オリジンキャラクターのクラスも変えられる。

仲間の蘇生

死亡してしまった仲間がいる場合、シナビにゴールドを支払うことで蘇生してもらえる。緊急復活の巻物などの蘇生手段がない場合は頼ることになるだろう。

◉アイテムの売買

旅の途中では、戦闘員以外の仲間を野営地に迎えられる場合がある。彼らのなかには商品を取引できる人物もおり、役立つアイテムを売ってくれる。

レベルアップでキャラクターを強化

戦闘や探索で獲得できる経験値が一定量を超えると、キャラクターをレベルアップさせられる。レベルアップ時には最大HPが上昇するほか、クラス固有のアクションを取得したり、サブクラスが解放されたりと、さまざまな変化が起こる。

◉サブクラスの選択で戦闘スタイルが変化!

多くのクラスはレベル3でサブクラスが解放。同じクラスでもサブクラスしだいで戦術が大きく変わることもあり、どのように育てていくかの大きな指針となっている。

◉一部のクラスは、使用可能な呪文を入れ替え可能

呪文を取得できるクラスのうち、ウォーロック、ソーサラー、バード、レンジャーは、レベルアップ時のみ魔法を入れ替え可能。シナビによるクラス変更を利用するという手段もあるが、それなりのゴールドが必要になるので最後の手段にしたい。

CHECK

複数のクラスをあわせて習得する「マルチクラス」について

基本的にレベルアップは現在のクラスを強化していくものだが、別のクラスをかけ合わせる「マルチクラス」という要素も存在する。レベルアップ時に◎ボタンを押すと、新たなクラスを追加可能だ。別のクラスのアクションを組み合わせて幅広い戦術を取れるようになるが、そのぶんクラス固有の強力な能力を取りにくくなる欠点もある。

長所：多彩なスキルの組み合わせを楽しめる
短所：レベルが分散するため、高レベルのスキルが使えない

■マルチクラスのレベルアップ処理の例

ウィザード・レベル3
バード・レベル1
← の状態でレベルアップした場合

→ ウィザード・レベル4
バード・レベル1

→ ウィザード・レベル3
バード・レベル2

← どちらかのクラス、または3つめのクラスのレベルを上げられる

◉特技を取得して、自分だけの戦術を生み出せる

クラスが一定のレベルに達すると「特技」を取得できる。1回目の取得機会はレベル4で、呪文とは違い取得できる特技は基本的にクラスの制限を受けない。とはいえ、それぞれのクラスが得意とする戦術との相性はあるので、強みを生かせるような特技を選ぼう。なお、それ以降に特技を取得できるタイミングは、クラスによって異なっている。

初心者にオススメの特技

能力値上昇

単純に能力値を上昇させるシンプルな効果だが、それゆえ無駄にならない。能力値を上げるときは、14や16といった偶数刻みにするのがおすすめ。これは頻繁に参照される能力修正値が、能力値が偶数に達した際に上昇するため。詳しくはP.13を参照。なお、各能力値は最大で20までしか上昇させられない。

儀式発動者

任意の2つの儀式を取得することが可能。「動物との会話」と「死者との会話」を取得しておくことで、情報収集の幅が格段に増える。ほかのクラスでこれらの呪文をまかなう場合、貴重な呪文の準備枠をつぶしてしまうが、「儀式発動者」で取得すれば、つねに準備状態となり、ほかの呪文の枠を圧迫せずに済む。

大業物の使い手

攻撃ロールにペナルティを受ける代わりに、ダメージを増強させる。かつ、攻撃で敵を倒した場合、追加でさらに攻撃を行えるようになる。命中率が低い場合はこの特技をオフにして、命中率を重視することも可能。攻撃ロールに「有利」を与える効果と組み合わせると、安定して大ダメージを叩き出せるようになる。

強運

攻撃ロールや能力値判定、セーヴィング・スローなどに「有利」を得たり、敵の攻撃ロールを振り直させたりできる幸運ポイントを3つ獲得できる。ポイントは大休憩で回復するため、実質1日に3回まで「有利」や振り直しを多彩な用途で使える特技といえる。汎用性が高く、使いどころには困らないだろう。

■特技リスト

スキル名	内容
能力値上昇	最大20まで、1つの能力値を2、または2つの能力値を1上昇させる
役者	魅力が1上昇する（最大20）。「ペテン」と「芸能」判定の習熟ボーナスが倍になる
警戒	イニシアチブに+5ボーナスが加算され、「驚き」状態にならない
運動選手	筋力か敏捷力が1上昇する（最大20）。「伏せ」状態から立ち上がるための移動力が減少し、ジャンプの飛距離も50%上昇する
突撃者	「突撃者：武器攻撃」と「突撃者：突き飛ばし」のアクションを得る
クロスボウの達人	クロスボウを近接で使用しても攻撃ロールが「不利」にならない。さらに刺突射撃による「深い傷」の持続時間が倍になる
守りの決闘術	習熟している妙技武器を装備時に攻撃された際、リアクションを使用してACに習熟ボーナスを追加する
二刀の使い手	軽武器でなくとも二刀流を使用できる（重武器は除く）。それぞれの手に近接武器を持っていると、ACに+1のボーナスを得る
ダンジョン探検家	隠されたものを発見するための「知覚」判定、罠の回避・抵抗へのセーヴィング・スローが「有利」に。罠へのダメージ抵抗を得る
壮健	耐久力が1上昇する（最大20）。小休憩ごとにHPを最大まで回復する
元素の達人	選択したダメージ種別の呪文は、そのダメージへの抵抗を無視する。さらにその種別の呪文を発動する際、1をロールしない
大業物の使い手	近接武器攻撃でクリティカルを出すか敵を倒すと追加で攻撃を行える。攻撃ロールを-5する代わりにダメージを10上昇させられる
重装防具習熟	重装防具への防具習熟を得て、筋力が1上昇する（最大20）
重装防具の達人	筋力が1上昇する（最大20）。重装防具を装備している場合、非魔法攻撃のダメージも3低下する
軽装防具習熟	軽装防具への防具習熟を得て、筋力か敏捷力が1上昇する（最大20）
強運	使用することで攻撃ロール、能力値判定、セーヴィング・スローを「有利」にしたりできる幸運ポイントが3付与される
魔導士退治	近くのクリーチャーが発動した呪文に対するセーヴィング・スローが「有利」になり、リアクションで即座に反撃できる
魔法のたしなみ：バード	バードの呪文リストから初級呪文を2つ、レベルＩ呪文を1つ習得する。この呪文の発動能力値は魅力となる
魔法のたしなみ：クレリック	クレリックの呪文リストから初級呪文を2つ、レベルＩ呪文を1つ習得する。この呪文の発動能力値は判断力となる
魔法のたしなみ：ドルイド	ドルイドの呪文リストから初級呪文を2つ、レベルＩ呪文を1つ習得する。この呪文の発動能力値は判断力となる
魔法のたしなみ：ソーサラー	ソーサラーの呪文リストから初級呪文を2つ、レベルＩ呪文を1つ習得する。この呪文の発動能力値は魅力となる
魔法のたしなみ：ウォーロック	ウォーロックの呪文リストから初級呪文を2つ、レベルＩ呪文を1つ習得する。この呪文の発動能力値は魅力となる
魔法のたしなみ：ウィザード	ウィザードの呪文リストから初級呪文を2つ、レベルＩ呪文を1つ習得する。この呪文の発動能力値は知力となる
戦技のたしなみ	バトル・マスターのサブクラスにより戦技を2つ修得し、それらに使用する戦技ダイスを1つ受け取る
中装防具の達人	中装防具を着用しても隠密判定が「不利」にならない。かつ敏捷力修正値から得られるACボーナス最大値が+2から+3になる
機動力	移動速度が上昇し、「早足」を使用した際、困難な地形でも減速しない。さらに機会攻撃を誘発しない
中装防具習熟	中装防具と盾への防具習熟を得て、筋力か敏捷力が1上昇する（最大20）
芸人	楽器習熟を得て、魅力が1上昇する（最大20）
長柄の使い手	間合い武器で攻撃する場合、ボーナス・アクションで武器の石突で攻撃できる。機会攻撃が射程に入った敵に対しても行える
セーヴ習熟	能力値が1上昇し（最大20）、その能力のセーヴィング・スローに習熟を得る
儀式発動者	選択した儀式呪文を2つ修得する
凶暴な戦士	近接武器攻撃をする際、必ずダメージ・ダイスを2回振り、高いほうの結果を使う
守護戦士	近接範囲内の敵が味方を攻撃した際、リアクションで近接攻撃を行える。機会攻撃が「有利」になり、移動を止められるようになる
射撃の名手	遠隔武器攻撃が、高低差によるペナルティを受けなくなる。攻撃ロールを-5する代わりにダメージを10上昇させられる
盾の使い手	盾を使用中、敏捷力セーヴィング・スローにボーナスを得て、敏捷力セーヴィング・スローによって生じたダメージを軽減できる
技術習熟	選択した3つの技能の習熟を得る
呪文狙撃手	初級呪文を1つ修得する。さらに呪文でのクリティカル・ヒットに必要なロールが1低下する
酒場流喧嘩殺法	素手攻撃、即席武器使用、投擲時にダメージと攻撃ロールに筋力修正値が2回加えられる
追加HP	レベルが上がるごとに最大HPが2上昇する
戦場の術者	精神集中を維持するセーヴィング・スローが「有利」になる。範囲外へ移動する敵にリアクションで「電撃の手」を発動できる
武器の使い手	筋力か敏捷力が1上昇し（最大20）、選択した4つの武器の習熟を得る

戦闘ガイド

本作の戦闘はターン制で行われる。基本となる仕組みを理解して、冒険に役立てよう。

1 キャラクターの行動順

左から右へ、キャラクターの行動順に並んでいる。減っているHPの割合だけポートレートが赤く染まっていく。

2 選択中のキャラクターの状態

現在カーソルを合わせている対象のHPや、発現している強化・弱体などの効果が表示される。

3 操作中のキャラクターの状態

現在操作をしているキャラクターの情報を表示。HPや発現中の強化・弱体効果などを確認できる。

4 ミニマップ

現在地周辺を映す地図。青い点が味方を示し、赤い点は敵対的な生物、黄色い点は中立的な生物を示している。

5 リソース

操作中のキャラクターの残りリソースが表示される。アクション、ボーナス・アクション、移動力は全キャラクターで共通で表示されるが、それ以外のリソースはクラスによって異なる。

戦闘の基礎知識

本作の戦闘は、ポピュラーなターン制バトル。各キャラクターは、自分のターンに「移動」と「アクション」、そして「ボーナス・アクション」をリソースがなくなるまで行える。基本の仕組みはシンプルだが、ここに『D&D』ならではのダイスロールや能力値修正などが加わり、本作ならではの要素も合わさって奥深い戦闘システムを構築している。まずは基本的な情報を学ぶことから始めよう。

戦闘の流れ

1 NPCと敵対状態になると戦闘が発生

敵対的な相手に接近したり、会話の流れで敵対したりすると戦闘開始。なお会話中にこちらから攻撃をしかけた場合、驚いた敵が1ターン行動できない状態になる。

戦闘が始まる条件

- ★**敵対的な生物と遭遇した**
- ★**会話の流れで敵対した**
- ★**攻撃をしかけた**

2 行動順にしたがって行動していく

戦闘が始まると行動順が自動的に決定。それぞれのキャラクターは自分のターンに移動、アクション、ボーナス・アクションを行うことができる。

1ターンで取れる行動

- ★**移動**
- ★**アクション**
- ★**ボーナス・アクション**

3 ターンが一巡したら次のラウンドへ

キャラクターがターンを終了すると、行動順の次のキャラクターへ行動権が移行。これを繰り返してすべてのキャラクターの行動が終わると1ラウンドが終了し、2ラウンド目が始まる。

移動

キャラクターが持つ移動力の範囲で移動する。移動力の値は種族によって異なり、小柄な種族は移動力が低い傾向がある。また、歩きにくい地形などが進路上にあると移動距離が低下してしまう。

■移動力を表したゲージに注目

移動力は画面下部に黄色いバーでも表示される。移動力が残っていれば、アクションのあとでも再び移動できる。

白のライン
通常通り移動できる。

黄色のライン
移動力が低下する

赤のライン
通過時にダメージを受ける

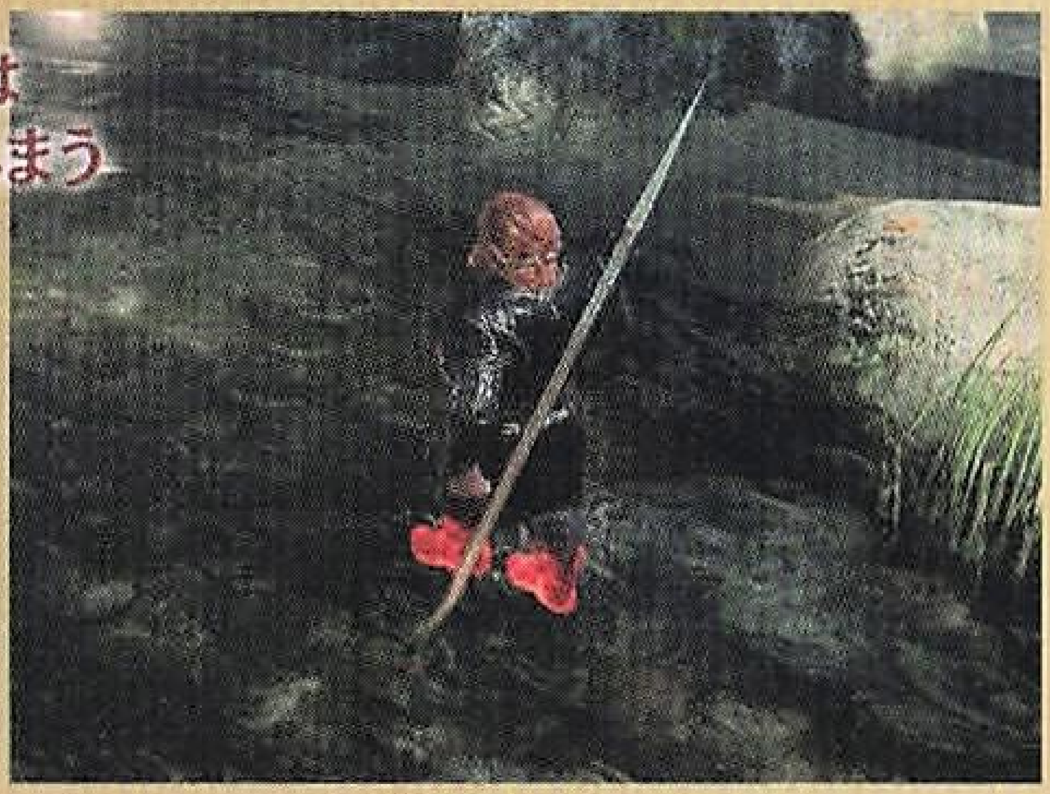
紫のライン
移動力が足りず届かない

移動に影響を与える要素

◉地形効果

状態が変化している地面が周囲にあるときは移動に注意。移動力が落ちるだけでなく、ダメージを受けたり転んだりすることも。可能なら避けるようなルートで移動しよう。

沼や深い水場などは移動力が低下してしまう



▶見るからに歩きにくそうな場所では、移動力を倍消費してしまう。また脂がひかれていたり、凍り付いていたりする場合は、判定に失敗するとその場で転んでしまい、伏せ状態となる。

燃えた地形や毒溜まりは通過するとダメージを負う

◀炎上、毒、帯電などが発生している地形を通るとダメージを受ける。しかし敵も同様なので、このような地形に敵を押し込むことで、同じようにダメージを与えることも可能だ。

◉状態異常

攻撃や呪文によって引き起こされる状態異常のなかには、移動ができなくなるものも多く存在する。自分の意志で回避できないぶん、地形よりもやっかいな状態といえる。

状態異常は足止めとして非常に優秀!

▶本作において状態異常は非常に強力。逆にいえば、敵を状態異常にすることができれば、足並みを崩すことができ、戦況を好転させることも可能だ。

■移動に影響を与える主な状態異常

恐怖	移動できず、能力値判定と攻撃ロールが「不利」になる
拘束	移動できず、この相手に対する攻撃ロールが「有利」になる
石化	移動力が0になり、敏捷力セーヴィング・スローが「不利」になる
伏せ	地面に転び、移動を含めほとんどの行動ができなくなる
麻痺	ほとんどの行動を行えず、攻撃を受けるとクリティカルになる
朦朧	移動、アクション、ボーナス・アクションが行えない

◉機会攻撃

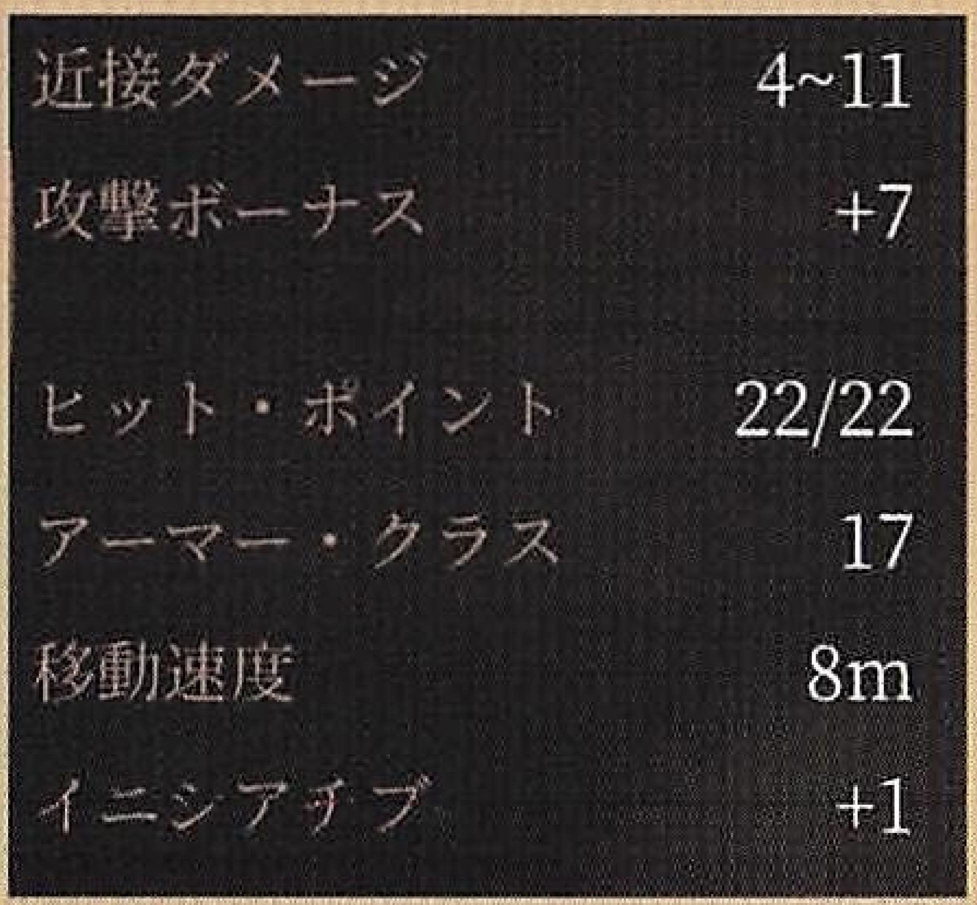
敵の横を通り過ぎるか、隣接した敵から離れると、その敵から「機会攻撃」を受ける。機会攻撃が発生する場合はマーカーが表示されるので確認しよう。

CHECK

行動順はイニシアチブ・ロールによって決定される

戦闘開始時、自動でイニシアチブ・ロールという判定が行われ、この結果で行動順が決定する。イニシアチブは1d20に各キャラクターの敏捷力修正値を足したものになる。そのため、敏捷力が高いキャラクターのほうが、行動順が速くなりやすい。

イニシアチブの決まりかた
★1d20+敏捷力修正値で自動的に判定
★数値が高い順に行動できる



味方の行動順が並んでいる場合、好きな順番で行動させられる

仲間の行動順が並んでいる場合、そのメンバー間であれば好きな順番で行動させられる。L2ボタンで操作するキャラクターを変更しよう。

アクション

本作に登場するアクションは無数に存在し、その組み合わせがキャラクターごとの立ち回りの基盤となる。原則としてすべてのアクションにはコストがあり、使用できるコストの範疇でどの行動を選択していくか、というのが戦闘の基本だ。ここではアクションの種類に加え、武器や呪文について解説していく。

TIPS アクションに必要なコストの見方

行動で消費するコストはアイコンの背景の色でも判断可能。緑がアクションで、オレンジがボーナス・アクションを消費する行動だ。

◉共通で使えるアクション

武器による攻撃をはじめ、アイテムの使用や、移動を補助する「早足」、「ジャンプ」といったアクションはすべてのキャラクターが最初から使用できる。武器を炎などに「浸す」ことで、武器に火をまとわせる変わったものも。

★利き手攻撃（通常攻撃）
★アイテムの使用　★隠れ身　★援護
★ジャンプ　★早足　★離脱 など

◉クラスで取得するアクション

戦闘で主に使用することになるのが、クラス固有のアクション。これらには通常のコスト以外にも、後述する呪文スロットやクラス固有のリソースを消費して使うものもある。多種多様な効果を持つので、説明をよく確認しよう。

★呪文
★クラス固有のアクション など

◉装備に付随するアクション

魔法のアイテムにはアクションが付属していることが多い。これらは装備時にのみ使用でき、外すと使えなくなる。

★武器の種類に応じた追加アクション
★魔法のアイテムに付与されているアクション など

武器アクションによる攻撃

武器を扱って戦うクラスの主な攻撃手段は、通常攻撃である「利き手攻撃」とクラスで習得できるアクション、そして武器に付随するアクションだ。武器にはそれぞれ設定された射程があり、攻撃するためにはその範囲内まで近づかねばならない。また、攻撃の威力は装備している武器に依存する。

ラジアルメニューから使用したいアクションを選ぼう

◀L1・R1ボタンからラジアルメニューを表示し、攻撃アクションを選択後、対象を選ぼう。「利き手攻撃」のみ、カーソルを直接敵へ合わせて決定すると、接近して攻撃するまでを自動で行ってくれる。

■攻撃データの見方

1. 攻撃の名称
2. この攻撃で与える可能性がある追加効果と持続ターン数
3. この攻撃で与えられるダメージ種別とダメージの振れ幅
4. この攻撃を再使用するために必要となる回復手段
5. この攻撃の詳細な説明
6. この攻撃を使用する際に必要なコスト

●近接武器と遠隔武器の違い

近接武器と遠隔武器の大きな違いは、まず攻撃できる射程が大きく異なること。そして攻撃ロールとダメージロールに使用する能力値が違うことがあげられる。原則として近接武器は筋力、遠隔武器は敏捷力が適用されるが、武器の特性に「妙技」や「投擲」があると適用される能力が変わる。

【近接武器】

▲近接武器は敵とほぼ密接する距離が射程内だが、「間合い」特性を持つ武器の場合、射程が広がる。

【遠隔武器】

▲遠隔武器は遠くまで攻撃が届くが、一定距離を越えると攻撃ロールに「不利」がついてしまう。

■武器攻撃の命中判定

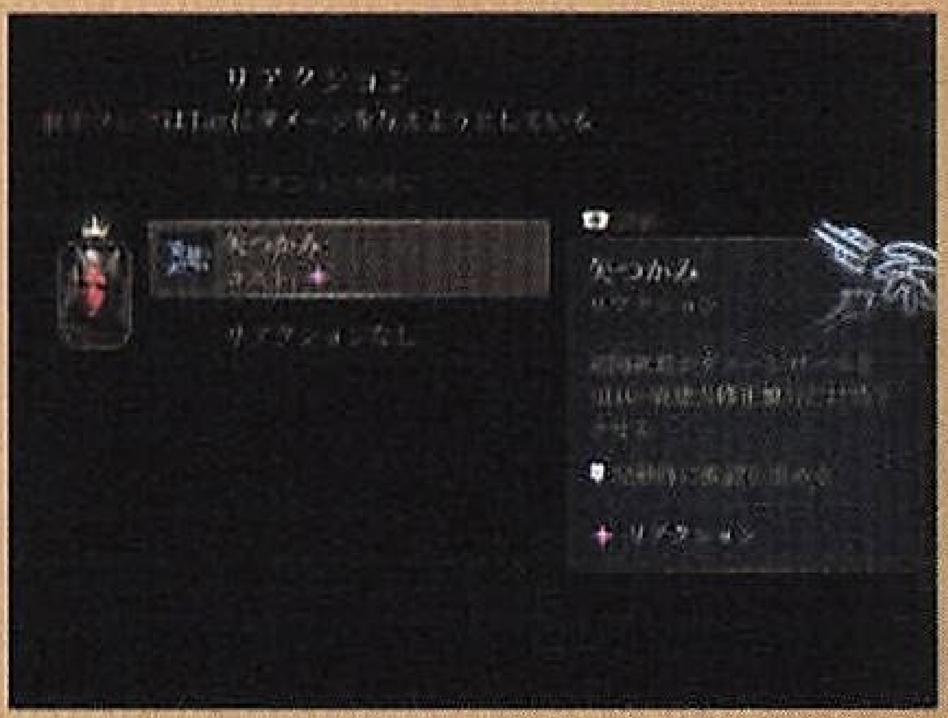
1d20+習熟ボーナス（※1）+対応能力の修正値（※2）≧敵のAC

■武器攻撃のダメージの算出

武器のダメージ・ダイスの値（※3）+対応能力の修正値（※2）=ダメージ

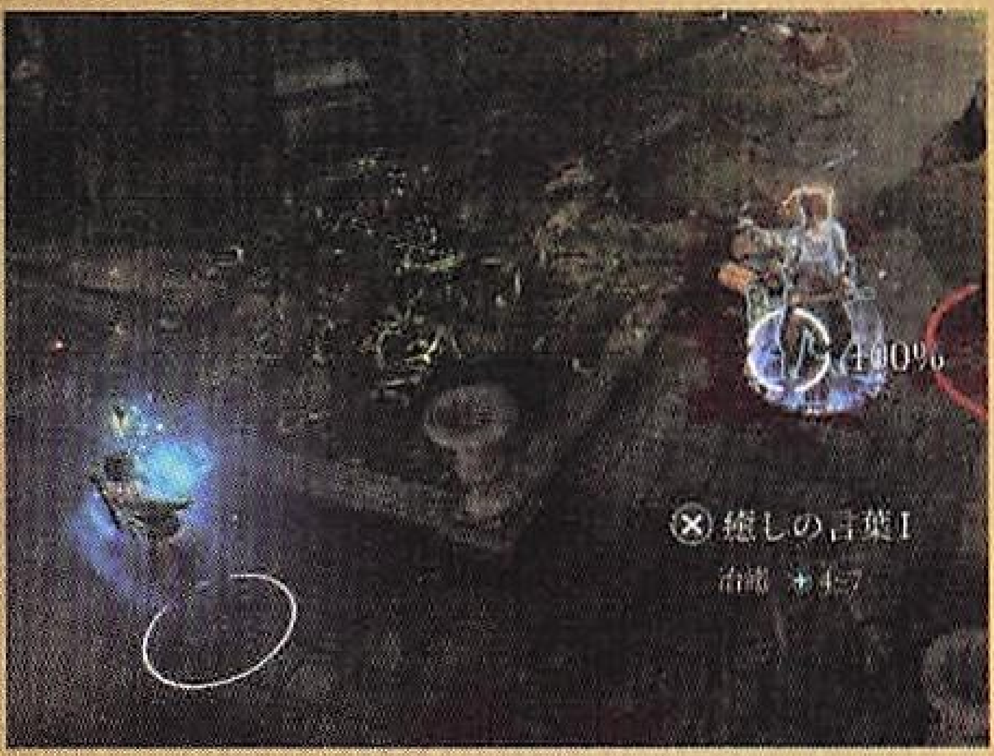
CHECK 条件を満たすと発動できる「リアクション」について

リアクションは、何らかの別のアクションをトリガーとして発動する特殊なアクション。そのため自分のターン以外でも発動することがあり、条件を満たすと発動するかの選択が表示される。なお、リアクションは1ラウンドに1度しか発動できない。



※1：使用する武器に習熟していた場合　※2：近接武器は筋力、遠隔武器は敏捷力が対応。ただし武器の特性に「妙技」が付いている場合は敏捷力で代用することができる。
また武器を投げる際は筋力で判定される　※3：ダメージ算出で使うダイスは武器によって異なる

呪文も基本的な扱いは武器とほぼ同様。[L1]・[R1]ボタンでラジアルメニューを表示し、使いたい呪文を選択しよう。そして対象を選択すれば、コストを消費して呪文が発動する。なお、習熟していない防具を装備していると呪文が使えなくなる点に注意。装備は必ず習熟しているものを使おう。



呪文をかける対象が射程内かつ術者から見えている必要がある

◀遠隔武器と同じく、呪文を使う際には術者から対象まで視線が通っていなければならない。呪文によっては対象に触れる必要があるため、射程はしっかりと確認しておくこと。

■攻撃データの見方

- ① **呪文の名称**
- ② **この呪文の効果と持続ターン数・目標数**
- ③ **この呪文の効果の詳細な説明**
- ④ **この呪文に「精神集中」が必要であることの表示**
- ⑤ **呪文を唱えるために必要なコスト**
- ⑥ **操作キャラクターの現在の呪文スロット**

【呪文のレベルとスロットについて】

レベル呪文を使う際は、レベルの数値と同じレベルのスロットを消費する。例えばレベルⅡの呪文は、レベルⅡのスロットを1つ消費する。また呪文には発動時の呪文レベルを変更できるものや、クラス固有のリソースを消費するものもある。

■呪文レベルとスロットの特徴

★呪文スロットの数はレベルアップで増えることがある
★所持する呪文スロットの種類・数はクラスによって異なる
★クレリックの「神聖伝導」など、クラス固有のリソースを消費する呪文もある

使用する呪文スロットの表示

レベルを変更できる呪文の場合、選択後に発動するレベルを選ぶことができる。呪文のレベルを上げると効果量が上がったり対象が増えたりするので、状況に応じて使い分けよう。

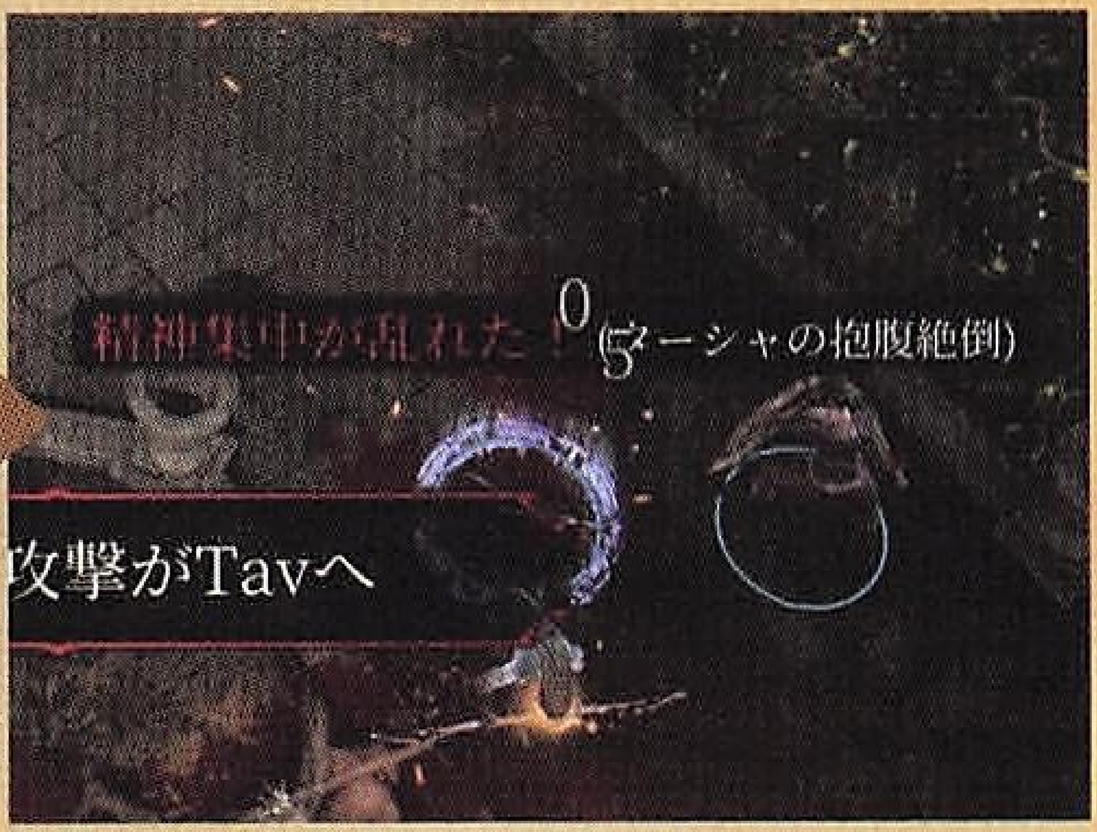
呪文スロットはキャラクターのレベルが上がると増えていく

呪文を使えるクラスではキャラクターのレベルが高くなるにつれ、各レベルの呪文スロットの数も増えていく。高いレベルほどスロット数は少ないので、強力な呪文は使いどころを考えよう。

【精神集中が必要な呪文】

説明欄に「精神集中が必要」と書かれている呪文は、効果を発揮し続けるために「精神集中」という状態をキープする必要がある。同時に精神集中を行える呪文は1つのみであり、別の精神集中が必要な呪文を発動すると、前の呪文の効果はなくなってしまう。

攻撃を受けると……



判定に失敗すると「精神集中」が中断

精神集中をしている間にダメージを受けると、精神集中を継続できるかどうかの耐久力セーヴィングが発生。失敗すると精神集中が途切れて呪文の効果が即座に切れてしまうため、攻撃を受けないような位置取りをすることが重要だ。

CHECK

特殊効果が発揮されるかどうかはセーヴィング・スローで決定される

状態異常を与える呪文や攻撃が実際に効果を発揮するかは、相手のセーヴィング・スローしだい。セーヴィング・スローに成功されると多くの状態異常は効果を発揮しない。範囲攻撃呪文では、成功されても半分のダメージを与えられるものもある。

■セーヴィングの判定

D20+指定の能力の修正値+習熟ボーナス≧セーヴィングの難易度

■セーヴィングの難易度

8+術者の呪文発動能力の修正値+習熟ボーナス

状態異常を狙うときは、敵を調べて能力値を確認しよう

敵にカーソルを合わせて方向キーの下を押すと、敵の詳細を確認できる。セーヴィングの成否は能力値の高さが関係するため、敵の低い能力値に対応したセーヴィングを行わせるアクションだと成功しやすい。例えば判断力が低いオーガには、判断力セーヴィングを行わせる呪文が有効だろう。

【レベルⅠで取得できる呪文】

ここでは、呪文を扱えるすべてのクラスがレベルⅠで取得できる呪文を公開。なかでも特徴的な呪文をいくつかピックアップして解説していく。なお取得できる呪文はクラスで異なるため、クラスによっては取得できないものもあることに注意しよう。

リストの見方

呪文名	呪文の名称
分類	呪文が発揮する魔法の分類
威力	ダメージ呪文の場合、敵に与えるダメージ量。回復呪文の場合は回復量
射程	呪文の射程距離。近接と書かれているものは隣接する相手に使用可能
セーヴ	呪文の対象となった者が判定させられるセーヴィングの種類
効果の持続	呪文の効果が持続するターン数
精神集中	呪文に精神集中が必要かどうか。○と書かれている場合は精神集中が必要
効果	呪文がもたらす効果
取得できる種族・クラス	ギ=ギスヤンキ、テ=ティーフリング、Hエ=ハイ・エルフ、D=ドラウ、Hハ=ハイ・ハーフエルフ、Dハ=ドラウ・ハーフエルフ、Fノ=フォレスト・ノーム、ウィ=ウィザード、ウォ=ウォーロック、ク=クレリック、ソ=ソーサラー、ド=ドルイド、バ=バード、レ=レンジャー

■初級呪文

呪文名	分類	威力	射程	セーヴ	効果の持続	精神集中	効果	取得できる種族・クラス
悪意ある嘲り	心術	1d4[精神]	18m	判断力	1T	―	対象を侮辱して次の攻撃ロールを「不利」にする	バ
イバラの鞭	変成術	1d6[刺突]	9m	―	―	―	対象を3m自身に引き寄せる	ド
踊る灯	力術		18m	―	10T	○	半径9mを照らす	HエD、Dハ、バ、ソ、ウィ
怪光線	力術	1d10[力場]	18m	―	―	―	エネルギーのビームで攻撃する	ウォ
火炎作成	召喚術	―	自身	―	大休憩まで	―	炎を呼び出し半径9mを照らす。投げると1d8[火]ダメージを与える。召喚直後であればアクションを消費せずに投げられる	テ、ク、ド
ギスヤンキのサイオニック：魔道士の手	召喚術	―	18m	―	10T	―	オブジェクトを操作できる霊体の手を作り出す	ギ
棍棒	変成術	―	自身	―	10T	―	ボーナス・アクションで魔法の力をスタッフやクラブに込める。自身の**呪文発動能力値**を攻撃ロールに使用し、4～11[殴打]ダメージを与える	ク、ド
酸の飛沫	召喚術	1d6[酸]	18m	敏捷力	―	―	当たったクリーチャーにダメージを与える酸の泡を放つ	Hエ、ソ、ウィ
小奇跡	変成術	―		―	10T	―	威圧と芸能判定が有利になる	テ、ク
初級幻術	幻術	―	18m	―	―	―	幻を作って敵を誘導する。この呪文を唱えても隠密は維持され、かつ沈黙状態でも発動できる	Hエ、バ、ソ、ウォ、ウィ
聖なる炎	力術	1d8[光輝]	18m	敏捷力	―	―	目標を炎のような輝きで包み込む	ク
抵抗	防御術	―	近接	―	10T	○	目標のセーヴィング・スローに+1d4のボーナスを付与する	ク、ド
電撃の手	力術	1d8[電撃]	近接	―	1T	―	目標はリアクションを使用できない。この呪文は金属鎧のクリーチャーに「有利」を得る	Hエ、ソ、ウィ
毒噴射	召喚術	1d12[毒]	3m	耐久力	―	―	有毒ガスを放つ	Hエ、ド、ソ、ウォ、ウィ
光	力術	―	近接	―	大休憩まで	―	オブジェクトに光のオーラを吹き込む	Hエ、バ、ク、ソ、ウィ
百発百中	占術	―	18m	―	2T	○	次の攻撃ロールが有利になる	Hエ、バ、レ、ソ、ウォ、ウィ
防刃	防御術	―	自身	―	2T	―	殴打、刺突、斬撃のダメージを半分にする	Hエ、バ、ク、ソ、ウォ、ウィ
骨凍え	死霊術	1d8[死霊]	18m	―	1T	―	自身の次のターンまで、目標の回復を妨げる。目標がアンデッドなら攻撃ロールが「不利」になる	Hエ、ソ、ウォ、ウィ
炎の矢	力術	1d10[火]	18m	―	―	―	火の粉を放つ	Hエ、Hハ、ソ、ウィ
魔道士の手	召喚術	―	18m	―	10T	―	オブジェクトを操作できる霊体の手を作り出す	Hエ、ティ、バ、ソ、ウォ、ウィ
導き	占術	―	近接	―	10T	○	目標は能力値判定に+1d4のボーナスを獲得する	ク、ド
友情	心術	―	9m	―	10T	○	非敵対的な相手への魅力判定が「有利」になる。この呪文は沈黙状態でも発動できる	Hエ、バ、ソ、ウォ、ウィ
冷気光線	力術	1d8[冷気]	18m	―	―	―	目標の移動距離を3m低下させる	Hエ、ソ、ウィ

初級呪文ピックアップ

悪意ある嘲り
取得できるクラス：バード

ダメージを与えつつ、敵の攻撃ロールを「不利」にする。威力は控えめだがサポート効果が高く使いやすい。

魔道士の手
取得できるクラス：ウィザードなど

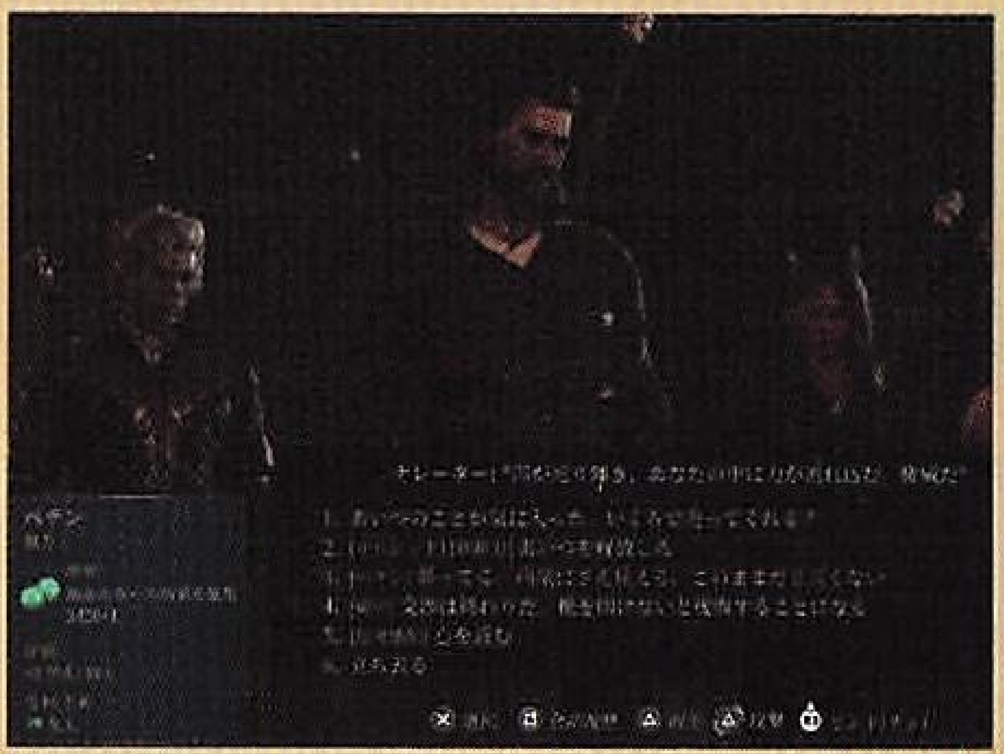
霊体の手を作り出し、操作できる。遠くにある罠のスイッチを解除したり、アイテムを移動させてきたりできる。

イバラの鞭
取得できるクラス：ドルイド

敵を少し引き寄せる効果を持つ呪文。敵を高所から落としたり、味方から引きはがしたりといった使い方が可能。

友情
取得できるクラス：ウィザードなど

「ペテン」や「説得」など魅力を使った能力値判定が「有利」になる。交渉で切り抜けたい人におすすめ。



TIPS

光を灯す呪文にはどんな効果がある?

本作では、周囲の明るさが戦闘に影響する場面がある。あまりに暗い場所では攻撃が「不利」になってしまうため、そのような場所では「踊る灯」や「光」といった周囲を照らす呪文が役立つ。なお、種族によっては、暗闇でも見通せる「暗視」を持つ者もおり、彼らの場合は暗闇でも「不利」を受けずに戦える。

■レベルⅠ呪文

呪文名	分類	威力	射程	セーヴ	効果の持続	精神集中	効果	習得できるクラス
アガシスの鎧	防御術	5/5[冷気]	自身	ー	大休憩まで	ー	一時的HP5を獲得し、近接攻撃をしてきた相手に5[冷気]ダメージを与える	ウォ
脂	召喚術	ー	18m	敏捷力	10T	ー	地面を脂で覆い、範囲内のクリーチャーを減速させ、伏せ状態にさせる	ウィ
偽りの生命	死霊術	7	自身	ー	大休憩まで	ー	一時的HP7を得る	ソ、ウィ
癒しの言葉	力術	1d4+X	18m	ー	ー	ー	ボーナス・アクションで視界内にいる対象1体を回復する	バ、ク、ド
色しぶき	幻術	ー	5m	ー	1T	ー	合計33HP分までのクリーチャーを盲目状態にする	ソ、ウィ
火炎双手	力術	3d6[火]	5m	敏捷力	ー	ー	可燃性がある目標はそれぞれ3～18[火]ダメージを受ける	ク、ソ、ウィ
絡みつき	召喚術	ー	18m	筋力	10T	○	蔓の表面を作り、クリーチャーを減速させ、絡みつき状態にすることがある	ド
傷治療	力術	1d8+X	近接	ー	ー	ー	接触可能なクリーチャーを回復する	バ、ク、ド
傷付与	死霊術	3D10	近接	ー	ー	ー	手に満ちる死霊エネルギーで対象を腐食させる	ク
強化跳躍	変成術	ー	近接	ー	10T	ー	クリーチャーのジャンプの飛距離を3倍にする	ド、ソ、ウィ
獣の友	心術	ー	18m	判断力	10T	ー	攻撃しないように獣を説得する	バ、ク、ド
健脚	変成術	ー	近接	ー	大休憩まで	ー	クリーチャーの移動距離を3m上昇させる	バ、ド、ウィ
氷のナイフ	召喚術	1d10[刺突]+2d6[冷気]	18m	敏捷力	2T	ー	1～10[刺突]ダメージの氷の破片を放つ。破片は爆発して周囲に2～12[冷気]ダメージを与える。氷の表面を残す。この呪文は沈黙状態でも発動できる	ド、ソ、ウィ
祝福	心術	ー	9m	ー	10T	○	最大3体の対象に祝福を与え、攻撃ロールとセーヴィング・スローに+1d4のボーナスを付与する	ク
信仰の盾	防御術	ー	18m	ー	大休憩まで	○	ボーナス・アクションで対象のACを2上昇させる	ク
迅速退却	変成術	ー	自身	ー	大休憩まで	○	呪文が終了するまで、ボーナス・アクションで使用できる早足を獲得する	ソ、ウィ
神寵	力術	ー	自身	ー	3T	○	武器攻撃がさらに1～4[光輝]ダメージを与える	ク
人物魅了	心術	ー	18m	判断力	10T	ー	人型生物を魅了して自分への攻撃を妨げる。会話中の魅力判定が「有利」になる。敵は魅了状態に対するセーヴィング・スローが「有利」になる	バ、ク、ド、ソ、ウィ
睡眠	心術	ー	18m	ー	2T	ー	合計24HP分までクリーチャーを選び、魔法で眠りにつかせる	バ、クレ、ソ、ウォ、ウィ
聖域	防御術	ー	18m	ー	10T	ー	ボーナス・アクションで発動。自身や味方は攻撃するか害を与えるまで標的にされない。ただし範囲呪文からはダメージを受ける	ク
善悪からの保護	防御術	ー	近接	ー	大休憩まで	○	異形、セレスチャル、エレメンタル、フェイ、フィーンド、アンデッドの攻撃と力から味方を守る。目標が魅了、恐怖、憑依状態にされなくなり、目標に対するこれらのクリーチャーの攻撃が「不利」になる	ク、ウィ
ターシャの抱腹絶倒	心術		18m	判断力	10T	○	クリーチャーを大笑いさせ、伏せ状態にする	バ、ウォ、ウィ
盾	防御術	ー	自身	ー	1T	ー	敵の攻撃を受ける際にACを5上昇させる。魔法の矢のダメージを完全に防ぐ	ソ、ウィ
使い魔獲得	召喚術	ー	18m	ー	ー	ー	任意の動物の姿をしたフェイの精霊の使い魔を召喚する	レ、ウィ
動物との会話	占術	ー	自身	ー	大休憩まで	ー	野獣を理解し、意思疎通する能力を獲得する	Fノ、バ、ク、ド
軟着陸	変成術	ー	9m	ー	10T	ー	ボーナス・アクションで発動。自身と周囲の味方は落下ダメージに対して完全耐性を得る	バ、ソ、ウィ
濃霧	召喚術	ー	18m	ー	10T	○	この霧は中のクリーチャーを盲目と重度の隠蔽状態にする	ク、ド、ソ、ウィ
ハダルの腕	召喚術	2d6[死霊]	3m	筋力	1T	ー	目標がリアクションできないようにする	ウォ
破滅の予感	心術	ー	9m	魅力	10T	○	最大3体の対象が攻撃ロールとセーヴィング・スローに-1d4のペナルティを受ける	バ
万色弾	力術	3d8[雷鳴]	18m	ー	ー	ー	3～24[雷鳴]ダメージを与えて、命中した場所に該当する表面を生み出す。ダメージの属性を変更することもできる	ソ、ウィ
不調化光線	死霊術	2d8[毒]	18m	耐久力	2T	ー	目標を毒状態にすることがある	ソ、ウィ
変装	幻術	ー	自身	ー	ー	ー	魔法で容姿を変える	バ、ク、ソ、ウィ
魔女の矢	力術	1d12[電撃]	18m	ー	ー	○	稲妻で目標と自分をつなぐ。つながれば1～12[電撃]ダメージを与える矢の起動を毎ターン行える	ソ、ウィ
魔道士の鎧	防御術	ー	近接	ー	大休憩まで	ー	目標を攻撃から守る。アーマー・クラスを13+敏捷力修正値まで上昇させる	ソ、ウィ
魔法の矢	力術	3d4+X[力場]	18m	ー	ー	ー	2～5[力場]ダメージを与える魔法の矢を3本放つ。矢は目標に必ず命中する	ソ、ウィ
水の生成と破壊	変成術	ー	9m	ー	ー	ー	雨を呼び起こしたり、水の表面を消滅させられる	ク、ド
導きの矢	力術	4d6[光輝]	18m	ー	2T	ー	この目標に対して次に行われる攻撃ロールが「有利」になる	ク
耳障りな囁き	心術	3d6[精神]	18m	判断力	2T	ー	対象を恐怖状態にする。能力値判定と攻撃ロールが「不利」になり、移動できない	バ、ウォ
命令	心術	ー	18m	判断力	1T	ー	対象に命令し、逃げる、近づく、静止する、地面に倒れる、武器を落とすなどの行動を取らせる	ク
勇壮	心術	5	近接	ー	10T	○	自身または目標に恐怖状態への完全耐性を与え、毎ターン5一時的HPを得る	バ
妖精の火	力術	ー	18m	敏捷力	10T	○	光の中のすべての目標が可視状態になり、それらの目標に対する攻撃ロールが「有利」になる	バ、ク、ド、ウォ
良き漿果	変成術	4d4	近接	ー	大休憩まで	ー	自身か仲間の所持品に魔法のベリーを4つ呼び出す。ベリーを食べた相手は1～4HP回復する。ベリーは大休憩後に消える	ド
雷鳴波	力術	2d8[雷鳴]	5m	耐久力	ー	ー	雷鳴の力の波動を放ち、全てのクリーチャーとオブジェクトを押し戻す	バ、ク、ド、ソ、ウィ

レベルⅠ呪文ピックアップ

癒しの言葉
取得できるクラス：バードなど

見えている目標のHPを回復させる。回復量はそこまで多くないものの、ボーナス・アクションで回復できる点が嬉しい。

祝福
取得できるクラス：クレリック

選択した味方の攻撃ロールに1d4のボーナスを加える。レベルⅠでも3体の目標に効果を付与でき、非常に扱いやすい。

万色弾
取得できるクラス：ソーサラーなど

遠距離範囲呪文。複数の敵を巻き込める点はもちろん、発動時に属性を変更できるのが優秀。敵の脆弱を突く属性に変えよう。

魔法の矢
取得できるクラス：ウィザードなど

絶対に当たるの魔法の矢を放つ。必中であるため、相手の位置さえわかれば射線が直線でなくても強引に当てられるのも強み。

戦闘で役立つ知識

本作の戦闘は非常に奥深く、さまざまな要因によって戦況をコントロールすることができる。漫然とアクションを選択するのではなく、パーティの構成やアクションの使いどころを考えることで、より戦闘が楽しくなるはずだ。ここでは、知ることでより戦術に幅を生み出せる知識や、厳しい戦闘を生き延びるための方法を紹介していく。

パーティの編成は戦闘時のバランスを意識することが重要

本作では、4人1組のパーティで冒険を進めていく。どのような構成にするかはプレイヤーの自由だが、各キャラクターの役割を意識して、バランスを整えると戦闘に安定感が生まれるだろう。前線を構築する壁役、高火力を叩き出す攻撃役、回復や強化に長けた支援役を用意するのがおすすめだ。

壁役

前に出て敵の攻撃を受け止める役。攻撃を多く受けることを想定しているため、ＡＣが高めやすいパラディンなどが向く。

攻撃役

高火力で敵を倒す役。バーバリアンやローグ、ウィザードなどがわかりやすいが、どのクラスでも比較的担当しやすい。

支援役

回復や状態異常で戦況を操る役。回復手段に長けるクレリックや、多彩な呪文を扱えるバード、ドルイドなどが得意。

パーティの編成例

豊富な回復手段を備えた安定重視パーティ

パラディンとクレリックが回復手段を備えており、被ダメージのケアをしつつ立ち回る構成。前線はパラディンにかかっているため、優先して良い装備を揃えたい。ローグの「急所攻撃」を火力の中心にしつつ、状況に応じてウィザードが火力や弱体で支援していく。

壁 パラディン
カスタム主人公

敵が後衛に到達しないよう進路上に位置取ることを意識。レベル２以降は呪文も取得し、回復補助も行う。

攻撃 ローグ
アスタリオン

味方が隣接している敵に対して「急所攻撃」を発動。ボーナス・アクションで毒などを武器に塗るのもアリ。

攻撃 ウィザード
ゲイル

「冷気光線」や「睡眠」などで足止めしつつ、敵が密集していたら「万色弾」などで範囲攻撃を行おう。

支援 クレリック
シャドウハート

「傷治療」「癒しの言葉」で回復を担当。クレリックはＡＣも比較的高いので、２枚目の壁としても効果的。

前衛の破壊力を生かした攻撃的パーティ

攻撃に優れたクラスを揃えた特化型パーティ。レベルが上がると複数回攻撃を行えるファイターと「激怒」でダメージが上昇するバーバリアンが前線を築き、後方からウォーロックが呪文攻撃を撃ち込む。バードのみでは回復が不安なので、癒しの水薬を活用しよう。

攻撃 ファイター
レイゼル

「怒涛のアクション」で瞬間的に大ダメージを狙える。「底力」による自己回復もあり、安定度は高め。

壁 バーバリアン
カーラック

「激怒」中は受けるダメージが半減するため、前に出て攻撃。レイゼルと前線を荒らす役割を担う。

攻撃 ウォーロック
ウィル

「怪光線」が扱いやすく、リソースを気にせず安定した遠距離攻撃が可能。状態異常呪文による支援も。

支援 バード
カスタム主人公

「傷治療」「癒しの言葉」で回復を担当。「悪意ある嘲り」で敵の命中率を下げ、仲間のダメージを抑えよう。

“有利／不利”を得る条件を知ろう

「有利」と「不利」は攻撃の命中率に大きく関わる要素。強敵との戦いでは味方には「有利」を、敵には「不利」をつけるように立ち回りを工夫することが攻略のカギとなる。

■有利を得られる主な状況

★気絶、拘束、石化、麻痺、盲目、朦朧状態の相手へ攻撃する
★伏せ状態の相手に近接攻撃で攻撃する
★不可視状態から攻撃する
★敵より高い位置から遠隔武器や遠隔呪文で攻撃する

■不利を得てしまう主な状況

★恐怖、拘束、毒、伏せ、盲目状態のときに攻撃する
★伏せ状態の相手に遠隔武器や遠隔呪文で攻撃する
★敵より低い位置から遠隔武器や遠隔呪文で攻撃する
★接近されている相手に対して、遠隔武器や遠隔呪文で攻撃する

地形を生かした戦術は一発逆転も可能!

戦場となる地形にはダメージを与えたり、状態異常をもたらしたりするものもある。地形の特徴を戦術に生かそう。

地形効果の組み合わせ

地面にまかれた脂に火をつけると爆発するように、２つの要素を反応させて強力な現象を引き起こせる。

■地形を組み合わせた戦術の例

脂+火	爆発
毒+火	爆発
水+雷	感電
水+冷気	凍結

高所からの落下

高所から落下した場合、高さに応じたダメージが入る。底がない死の淵へ落とせば一撃で倒せるが、戦利品を回収できないので注意。

体力が減少した仲間は、呪文や癒しの水薬で回復しよう

体力がゼロになったキャラクターは瀕死状態となり、行動順が回ってきてもアクションを行えなくなってしまう。本作において１人分の行動がなくなるのはかなり痛手なので、味方の体力を保っておくことは重要だ。基本的に回復は呪文か癒しの水薬で行う。とくに呪文が使えないキャラクターは癒しの水薬に頼ることが多いので、多めに所持しておきたい。

◉呪文／アクションを使った回復

呪文やアクションによる回復の利点は、消費するものがリソースのみということ。小休憩や大休憩で使用回数が戻るため、消費アイテムよりも優先して使用すると経済的だ。

■HPを回復できる主な呪文／アクション

癒しの言葉	自分を含め射程内の味方も回復できる
傷治療	自分や隣接する味方を回復できる
良き漿果	使用すると少量回復するアイテムを生み出す
底力	ボーナス・アクションで自分を回復する

TIPS

一時的HP（ヒット・ポイント）について

呪文には一時的HPを与えるものが存在する。これは現在のHPに上乗せされるバリアのようなもので、重ねがけしても加算されず、最大の効果量のもののみ反映される。

◉癒しの水薬を使った回復

癒しの水薬は序盤から使える回復手段。物語が進むにつれ、より高い効果の水薬も登場するが、当然ながら購入時の価格も上がっていく。ボーナス・アクションで回復できるのが優秀で、回復呪文を使えるパーティでも頼る機会は多い。つねに一定の数を確保しておこう。

癒しの水薬を投げれば味方を回復できる

使い方の応用として、癒しの水薬を仲間に向けて「投げる」方法も。アクションを消費するが、呪文を使えずとも離れた仲間を回復できる。

倒れたキャラクターは回復で復帰させられる

瀕死になったキャラクターは、自分のターンが回ってきたタイミングで**死亡セーヴィング・スロー**が行われる。瀕死状態を脱するには、HPを１以上回復しなければならない。

死亡セーヴィング・スローについて

死亡セーヴィング・スローは自動判定され、復活前に３回失敗すると死亡する。逆に３回成功すれば容態が安定し、セーヴィングが停止される。

セーヴィング失敗カウント

ここまでカウントが進むと死亡

◉もし仲間が死んでしまったら

死亡してしまった仲間を蘇生させる方法は主に２つ。１つは復活の巻物を使う方法。もう1つは、野営地に迎えられるＮＰＣ・シナビにゴールドを払って蘇生してもらう方法だ。

方法① 復活の巻物を使う

緊急復活の巻物と完全復活の巻物は、戦闘中でも使用可能。ただし緊急復活の巻物はHPが１で復活するので、敵の追撃には注意！

方法② シナビに蘇生してもらう

シナビを野営地に迎えているなら、彼にゴールドを支払うことで死亡した仲間を蘇生することができる。復活の巻物を持っていないときや、温存したいならこちらを利用しよう。

勝ち目のない戦いから撤退する方法

戦っていて劣勢だと感じたら、潔く逃げるのも手。戦闘から撤退する場合は戦場の端に向かって逃げよう。敵との距離がある程度開けば、戦闘から離脱という選択肢が出る。

戦場から遠ざかれば退却できる

撤退する場合は「早足」を使用して全速力で逃げること。もしウィザードなどが前線から遠い位置にいるなら、「脂」などを敵の進路上に設置して追っ手の移動を妨害すると、より安全に撤退することができる。

耐性や脆弱を調べて効率よく戦おう

敵によっては、特定の属性へ耐性や脆弱を持つ。耐性を持つ属性は無効化や半減され、逆に脆弱を持つ属性であれば倍のダメージを与えられるので、攻撃の属性にも気を配ろう。

突き飛ばしを使って機会攻撃を回避！

敵から離れるように移動すると「機会攻撃」を受けてしまうが、敵を吹き飛ばす呪文や「突き飛ばす」を使って距離を開けたり、「離脱」を使ったりすることで、安全に移動できる。

Journey Guide

序盤冒険ガイド

イリシッドの幼生を頭に埋め込まれてしまった冒険者たち。
彼らの壮大な冒険の序曲を、フローチャート付きで解説していく。

ノーチロイドからの脱出

物語が始まったら、船の舵を目指して奥へ進もう。最初に訪れる部屋の高台では、脳型のクリーチャーのアスが拘束されている。傷つけないように器の肉体から取り外せれば、アスを仲間にできる。その先ではレイゼルと合流。なお、レイゼルでプレイしていた場合は、ギスヤンキのロシールが一時的に仲間になる。

▲青色の触手が何本も出ているのは回復スポット。戦闘や火に包まれた床を踏んだりしてHPが減ったら、ここでこまめに回復しておこう。

推奨フローチャート

ノーチロイド内の探索を開始
↓
クリーチャー（アス）を摘出して仲間に
↓
シャドウハートを解放する
↓ ※主人公がシャドウハート以外の時
ノーチロイドの舵の付近まで移動

シャドウハートを救出する方法

アスのいたフロアから先へと続く通路を進むと、レイゼル（ロシール）が仲間に。そのあとは壁面を登って上部のフロアへ進もう。このフロアでは、シャドウハートがイリシッドのポッド内に囚われている。彼女を仲間にするにはポッドから出してやらなければならないが、方法は2通り。1つは特定の技能が必要となるが、もう1つの方法は技能などによらず誰でも可能だ。詳しくは以下を参照してほしい。

Case:1 技能判定でコンソールを起動

ポッドを開けるには、右隣のコンソールを操作する必要があるが、起動用のルーンが外されている。だが、ウィザードなどの呪文に長けたクラスの場合、ポッドを調べた際に「魔法学」の技能判定が選択肢に出現。この判定に成功したあとでコンソールを調べれば、ルーンなしでコンソールにアクセスするロール判定が出る。あとはこの判定を成功させよう。

Case:2 死体から起動アイテムを入手

ポッドのあるフロアから東側へ進むと、複数の隷属者の死体があるフロアに出る。ここの最奥の死体を漁ると、コンソール起動用の「妖しのルーン」が入手可能。これでコンソールを操作しよう。

◀フロア奥の、少し高い位置で倒れている死体がルーンの持ち主だ。

Battle 強敵は無視して舵のそばへ

船の舵があるフロアでの戦闘は、奥にあるトランスポンダーを操作すればクリアとなる。戦場の中央付近で戦っているイリシッドと指揮官ザルクはどちらも高レベルなので無視し、ほかの敵を倒しながら先に進もう。ターン経過でカンビオンの増援も出現するため、なるべく急ぐといい。

◀イリシッドと指揮官ザルクは互いに攻撃し合う。基本的にはザルクのほうが強く、イリシッドを数ターンで倒す。そのあとはこちらを狙ってくるので、そうなる前にトランスポンダーを操作しよう。

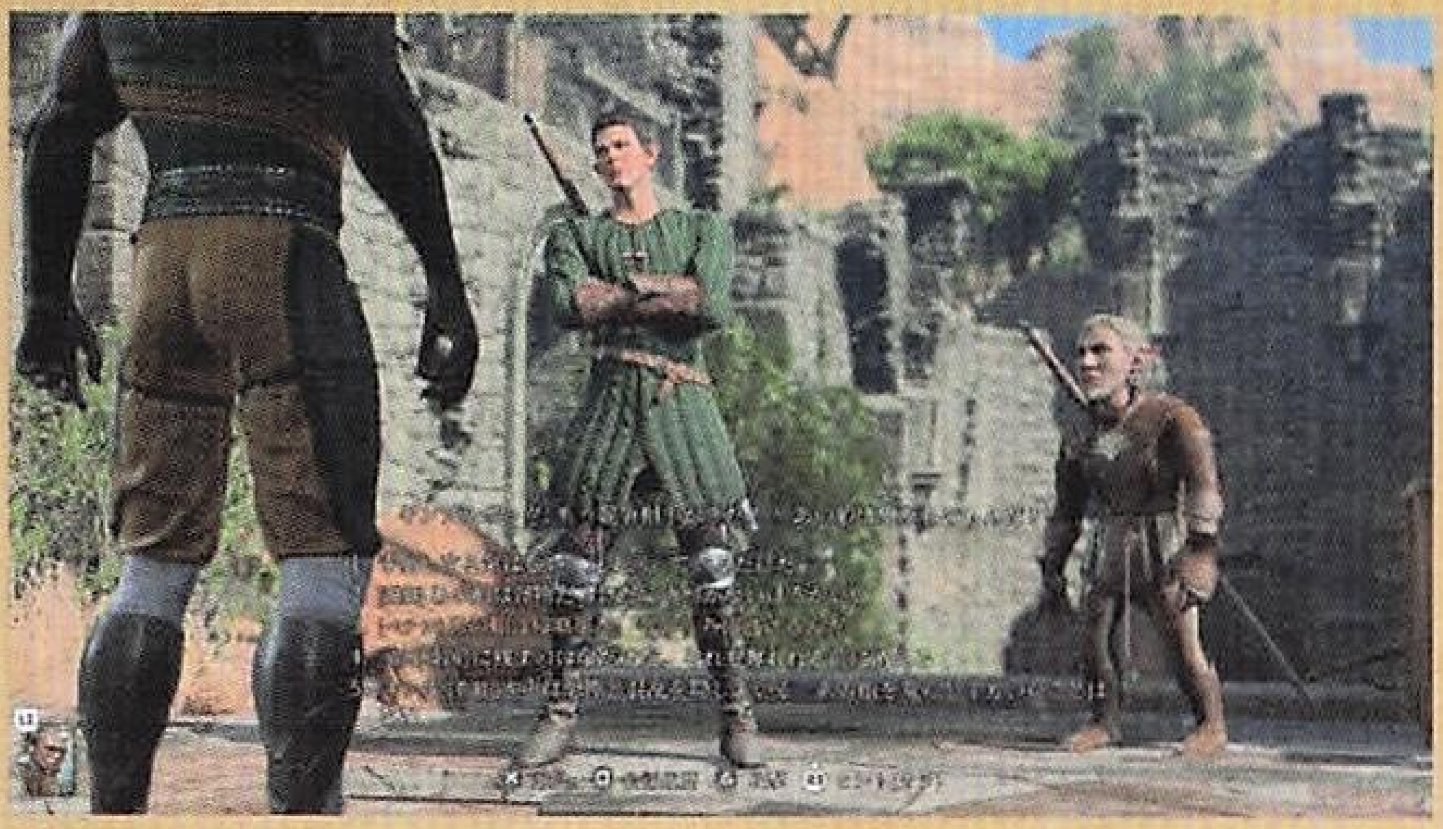
TIPS

強敵は武器落としを狙うのも手

ザルクは永炎の剣という強力な剣を装備。これを落とさせれば戦闘能力が低下し、イリシッドとの戦いを長引かせられる。手順としては、シャドウハートに「命令」の呪文を準備させ、ザルクに「命令：落とせ」を成功させればいい。永炎の剣はそのまま盗んでしまおう。

墜落地周辺～生い茂った遺構

ノーチロイドが墜落し、フェイルーンに漂着。周辺にはシャドウハートやアスタリオンがおり、会えば仲間に加えられる。この時点から野営地での休憩や編成が可能に。マップの東には、生い茂った遺構が存在。探索は後回しにしてもいいが、内部には有用なアイテムや人物が眠っているので、入っておいて損はない。



▲遺構の周辺には冒険者がたむろしている。彼らは戦って倒してもいいが、遺構内でも戦闘は起こるため、会話で退散させるといい。

推奨フローチャート

- 仲間を増やしながら先へ進む
- ↓
- 生い茂った遺構付近にいる冒険者を対処
- ↓
- 生い茂った遺構内を探索
- ↓
- 遺構の地下でシナビを解放する

遺構内への潜入方法について

生い茂った遺構は南側に大扉、東側の崖を下りた先に地下への入口があるが、どちらも鍵付き。しかも、鍵開けのロール判定の難易度も高く、この段階のパーティが開けるのは難しい。そのため、ほかの方法を選ぶのが現実的だ。具体的な方法は冒険者と話すのと、床の破壊の2通りあるが、後者は直後に発生する戦闘の難易度が高まるので注意したい。

Case:1 冒険者と話して扉を開けさせる

遺構の北側にある扉越しに、内部にいる冒険者と会話する。「ペテン」や「説得」の技能判定を成功させれば、扉にかかった鍵を開けさせることが可能だ。この方法だと、遺構に入ったときに見張り1人を急襲できるので難易度は低め。

Case:1 床のひび割れから落下

遺構の中央付近の床にはヒビが入っており、上にしばらく立てば崩れて遺構内に入れる。床の上部に吊り下げてある石碑を、遠隔攻撃などで落として入口を作るのもありだ。ただし、この方法だと内部の冒険者全員が待ち伏せをしてくるため、よほど腕に自信がある場合以外は避けるといい。

Battle 冒険者を分断して各個撃破

遺構内を探索している冒険者は6人パーティ。こちらは最大4人なので、正面からぶつかるのはかなり不利だ。ラクに勝利したいなら、見張りに北側の扉を開けさせ、そのまま撃破しよう。次は南側に進み、レバーを引いて扉を開放。先の部屋には女性冒険者が1人いる。彼女はこちらの姿を見ると、さらに南の部屋にいる仲間たちを呼ぶので、「隠れ身」などを使って近づき、仲間を呼ばれる前に倒そう。あとは4人に減った冒険者パーティを、1人ずつ仕留めていけばいい。

▲「隠れ身」を使えば敵の視界（赤い範囲）に入っても気づかれにくい。敵の中ではHPの多いハセイドがやっかいなので、集中攻撃で先に倒そう。

ギミックを解除してシナビを解放

冒険者たちを倒したあとは、遺構の地下にある湿った墓地へ行けるようになる。ここには、野営地で傭兵の雇用やクラスの変更などを行ってくれるシナビが眠っている。右の手順をこなして彼の協力を得よう。

石像裏のレバーを引いて地下へ

◀冒険者たちが探っていた南側の部屋の奥にあるレバーを引くと、中央の部屋西側の扉が開き、湿った墓地へ行ける。

▲湿った墓地に入ったら、北側へ通じる施錠された扉を開けよう。あとはそのまま奥へ進み、玄室左脇のスイッチを起動してシナビを解放だ。

シナビの協力を得るまでの手順

- 遺構の地下の玄室左側にあるスイッチを起動
- ↓
- 出現したクリーチャーを倒す
- ↓
- 石棺を開けてシナビを解放
- ↓
- 遺構の外に出てから野営地へ
- ↓
- 野営地に現れたシナビと会話

エメラルドの森周辺

生い茂った遺構から北へ進むと、人々が集まるエメラルドの森の集落がある。大門前にはゴブリンの部隊がいるので、これを退けて集落に入ろう。このあとは、対立するドルイドと避難民の仲裁を任されることに。なお集落内では多彩なサブイベントが起こり、アイテムの売買もできるので、いろいろめぐってみよう。

▲一部のNPCとはアイテムの売買が行える。ゴールドを渡すほか、物々交換でもOK。今後の戦闘に備え、装備品を優先して入手しよう。

推奨フローチャート

- 森の大門前でゴブリンたちを倒す
- 森の集落を探索する
- ゼブローとカガの両方と会話
- 治療師のネッティと話す

Battle 高台を抑えるとラクに

森の大門前に近づくと、戦闘が発生。門の前にいる避難民たちと、彼らを追跡してきたゴブリン部隊の衝突に介入する。門に近づく際は、南側にある高台に登ろう。こうすると、高台に布陣しているゴブリンをすぐ攻撃できる位置から戦闘を始められる。ゴブリンを倒したあとは、有利な高所から遠隔攻撃で地上の敵を狙えるので一石二鳥だ。近接戦闘がメインのキャラクターも、弓などを装備するか、投擲攻撃で攻めるといい。なお、ウィルを主人公に選んでいなければ、この戦闘にNPCとして加勢してくれる。

▲高所の有利を生かして弓や呪文で攻めよう。ただし、密集していると脂を投げられるので、ある程度散開すること。

どの勢力に味方するか考えて行動しよう

ドルイドと避難民の対立は、プレイヤーの行動によって結末が変化。ここでどのような結末を迎えても、プレイヤーの冒険の旅は続いていくので、後悔が残らないようによく考えて動こう。主な解決策としては、以下の3通りがあるので、参考にしてほしい。

ドルイド側に付く

避難民を率いるゼブローとの会話が決裂すると戦闘に発展。そのまま彼を倒すと、避難民たちは集落から排除される。また、とくに解決策を示さず、冒険を先に進めたりすると、ドルイドの儀式が完了。この場合も避難民は追い出される。

避難民側に付く

ドルイドの指導者であるカガと話したあとにゼブローと話すと、カガの暗殺を依頼される。これを受けてカガのところに戻り、戦闘で倒すとドルイドを排除できる。なお、カガもゼブローも高レベルなため、倒すにはある程度の強さが必要。

和解を目指す

エメラルドの森の西側にあるゴブリンのキャンプには、カガの前の指導者であるハルシンが囚われている。彼を救出すれば、両勢力を和解させることが可能。ただしハルシンの救出には、多数のゴブリンと戦い、勝利する必要がある。

TIPS

展開に影響を及ぼすサブイベントに注意

森の集落の牢獄にいるゴブリンのサッザ。彼女は避難民に命を奪われそうになっているが、そこを助け、牢獄から出してやると協力者にできる。その際は、ハルシンの救出で余計な戦闘を避けられるように。さらにゴブリンたちに協力して、森の集落を壊滅させる道も選べる。

周辺で拾えるレアアイテムも忘れずに

ここまでの道中で拾える、有用なアイテムの一部を紹介。詳しい位置についてはP.37のマップを参照してほしい。

加速の兜

戦闘開始時に3ターンの間、勢いを獲得する。ゲイルが魔法を吸収するアイテムとしても利用可能。

密輸人の指輪

技能習熟が上がる指輪で「隠密」は+2、「手先の早業」は+2される。ただし魅力が低下。

銀のペンダント

占術の呪文「導き」が使用可能に。歴史的価値もあるアイテムで、入手時に「歴史」の技能判定が発生。

シルヴァナスのアミュレット

防御術の呪文「初級回復術」が使用可能に。レベル2の呪文だけあって性能がよく、使いどころは多い。

治癒の帽子

「バードの声援」で味方を鼓舞したとき、HPも回復してくれる。バードにしか使えないが、十分有用だ。

そして物語は続く…………

エメラルドの森では、イリシッドの幼生を除去する方法を見出せなかった冒険者たち。彼らはこのあと、バルターズ・ゲートのある西方へ向かう。旅の果てに待つのは希望か、それとも絶望か？　冒険者たちの行く末は、まだ誰も知らない。

◀西方へ旅立ったその道中で、冒険者たちは謎の声を聞き、絶体絶命の危機に陥る。彼らの動向に注目し、なんらかの形で利用しようとする者もいるようだ。

序盤全体マップ

オリジンキャラクターたちを仲間にできる場所

- A シャドウハート
- B アスタリオン
- C ゲイル
- D レイゼル
- E ウィル
- F カーラック

カーラックと会うには、川か橋をジャンプで越えていこう

◀オリジンキャラクターのうちカーラックは、やや離れた場所で仲間にできる。彼女に会うには裂け目や川をジャンプで越えていく必要がある。

経由地点

1. 木々の生い茂った遺構
2. 道端の崖
3. エメラルドの森周辺
4. 荒廃した村
5. 川岸のティーハウス
6. ゴブリンの野営地
7. リズン街道
8. ワキーンズ・レスト

ロケーション

1. エメラルドの森
2. 日が差した湿地
3. ゴブリンの野営地
4. 山道

おすすめ魔法のアイテムの入手場所

1	加速の兜	【X30.Y404】「荒廃した村」の経由地点から目の前の広場に置かれている荷車の間にある宝箱の中。
2	密輸人の指輪	【X58.Y516】川沿いの道を進んだところ。茂みに隠れるようにして埋もれたスケルトンが持っている。
3	銀のペンダント	【X153.Y367】ジャンプで登れる丘の頂上。キャンプ跡地に横たわっているスケルトンの中。
4	シルヴァナスのアミュレット	【X263.Y480】「エメラルドの森」のドルイドが集う広場から下っていく海岸。熊の前にある石の下。
5	治癒の帽子	【X288.Y488】「エメラルドの森」のドルイドが集う広場から東に上がった丘の上。柱の陰の宝箱の中。

用語集

ゲーム用語

d：ダイス（サイコロ）を表す。前の数字は振る個数、後ろの数字はダイスの種類を指す。例えば1d20は20面体のダイスを1個、3d6であれば6面体のダイスを3個振ることになる。

暗視：暗闇でも見通せる視力。

一時的ヒット・ポイント：通常のHPに、バリアのような形式で上乗せされる追加のHP。複数の一時的HPを付与しても加算されず、効果がもっとも高いもののみ反映される。

イニシアチブ：戦闘における行動順を決定づける要素。戦闘のたびに判定され、1D20＋敏捷力修正値で算出される。

インスピレーション：能力判定時を失敗した際に振り直しを要求できる要素。キャラクターの背景に基づき指定された行動を取ることで、インスピレーションポイントを獲得できる。

機会攻撃：敵から離れようとする、または敵の横を通り抜けようとする際に発生する攻撃。機会攻撃を行う際にはリアクションを消費する。

奇襲：会話などで急に襲いかかると発生する。不意を突かれた側は驚いて対応できず、1ラウンドのみ攻撃をしかけた側だけが行動できる。

クリティカル・ヒット：能力値判定や攻撃ロールの際のD20で20を出した場合、クリティカル・ヒットとなる。能力値判定では確定で成功、攻撃ロールの場合はダメージロールで使用されるダイスの数が2倍になる。ダイスの目が1だった場合、能力値判定も攻撃ロールも確定で失敗となる。

攻撃ロール：攻撃を命中させるための判定。近接武器の場合、1D20＋筋力修正値＋習熟ボーナスが、相手のACを上回っていれば命中となる。遠隔武器の場合、筋力修正値が敏捷力修正値に置き換えられる。呪文の場合、クラスによって決められている呪文発動能力値に置き換えられる。

死の淵：地面が見えない、またはゲーム的に到達できない穴や崖を指す。死の淵に落とされたキャラクターは即死。敵を倒すためにも有効だが、死体が残らず戦利品を回収できない。

死亡セーヴィング・スロー：キャラクターのHPがゼロになったあと、ターンが来るたびに発生するセーヴィング・スロー。自動でD20が振られ、10以上がでれば成功。3回成功すると容態安定化になり、逆に3回失敗すると死亡する。なお、瀕死になった状態で攻撃を受けると失敗カウントが1上昇する。

習熟：装備や技能などに精通しているかを示す要素。習熟を得ていない装備や技能はボーナスを得られなかったり、そもそも扱うことができなかったりする。

習熟ボーナス：習熟している装備や技能を使用する判定の際に得られるボーナス。初期は+2だが、レベルが一定に達することで増加していく。

受動判定：探索中に自動的に行われる判定。成功すれば隠されたアイテムやスイッチ、罠などを発見できる。

呪文発動能力値：呪文を扱うクラスが、呪文の攻撃ロールで使用する能力値のこと。ウィザードは知力、クレリック、ドルイド、レンジャーは判断力、ウォーロック、ソーサラー、バード、パラディンは魅力を使用する。

脆弱：クリーチャーの弱点を表す。脆弱を持つダメージ種別で攻撃した場合、与えるダメージが倍になる。

セーヴィング・スロー：攻撃や呪文によってもたらされた効果に耐えられるかという判定。使用する能力値は呪文によって異なり、1D20＋指定された能力値が、セーヴ難易度を上回れば成功となる。

セーヴ難易度：セーヴィング・スローの成功目標値。術者の呪文発動能力修正値＋8＋習熟ボーナスで算出される。

耐性：特定の攻撃に対して耐性を持つことを示す。耐性を持つダメージ種別のダメージを半減させる。完全耐性を持つ場合はダメージを無効化する。

ダメージ種別：ダメージがどのように与えられるかを表す。武器であれば刺突や斬撃、殴打など、呪文であれば炎や酸などがあり、耐性や脆弱性に影響する。

ダメージロール：命中した攻撃がどれだけの威力だったかを決める判定。攻撃手段に設定されたダイスの目に、対応した能力修正値を追加して算出する。

能力修正値：能力値から算出される、判定の際に使用されるボーナスの値。能力値が8〜9なら-1、10〜11なら0、12〜13なら+1と、偶数刻みで増加していく。

能力値：キャラクターのステータス。最大で20まで増加する。

非致死攻撃：敵を殺さずに攻撃をするオプション。攻撃アクションを選ぶメニューからオン・オフが可能。ただし近接武器攻撃にしか反映されない。

瀕死：HPが0になった状態。この状態でターンを迎えると死亡セーヴィング・スローが発生する。HPが1でも回復すれば瀕死状態から回復する。

不利：ダイスを2つ振って、目の悪いほうを適用する。

マルチクラス：レベルアップ時に、キャラクター本来のクラスに加えて別のクラスを取得すること。キャラクタービルドの幅が広がるが、本来のクラスとレベルを分割するため、高レベルの恩恵や呪文を得られない。

有利：ダイスを2つ振って、目の良いほうを適用する。

容態安定化：瀕死状態で死亡セーヴィング・スローに3回成功すると移行する状態。起き上がりはしないが、ターンがきても死亡セーヴィング・スローは発生しない。

世界設定

アヴェルヌス：デヴィルとデーモンたちが殺し合いを続ける“流血戦争”の最前線で、九層地獄の第1階層。現在はアーチデヴィルのザリエルが治めている。

アストラル界：思考と夢の領域。ここでは生物は歳を取らず、飢えや渇きによる被害も受けない。

アスモデウス：九層地獄の第9階層ネッソスを治める、アーチデヴィルの頂点に立つ存在。

アブソリュート教団：イリシッドによって操られたトゥルーソウルたちを指導者として行動するカルト教団。

アルダー・レイヴンガード：バルダーズ・ゲートを統治する4人の公爵の1人。公爵たちの間で票が割れた際の決定権を

有する大公爵の地位を持つため、バルダーズ・ゲートの実質的な統治者ともいえる。また“燃える拳”傭兵団の最高司令官でもある。
アンダーダーク：フェイルーンの地下深くに広がる広大な空間。独自の生態系を構築しており、地上の人間からは危険な場所として認識されている。
イリシッド：別名マインド・フレイヤー。太古の時代、多くの世界にまたがる帝国を築き上げ支配していた種族。他者の心を操るサイオニック能力を持つ。彼らの帝国が崩壊したあとは、アンダーダークへと住み着いた。
ウィーヴ：万物を縫い結ぶ不可視の糸。魔法などの現象を作り上げているもの。
ウォーターディープ：ソード・コーストにおいて、ネヴァーウィンターとバルダーズ・ゲートの中間に位置している大都市。“壮麗な都”、“北方の宝冠”とも称される。
ギスヤンキ：イリシッドの奴隷とされていた種族。ギスという名の指導者の登場により、イリシッドに打ち勝ち自由を手にした。しかし解放されたギスたちもまた支配欲と復讐欲を持っており、これに異を唱えた別の指導者との間で対立、種族は分裂した。ギスヤンキは欲望の赴くまま略奪を繰り返す種族として知られ、かつてギスが邪竜の神ティアマトと交わした盟約によって、レッドドラゴンと共闘関係を結んでいる。もう一方はギスゼライと呼ばれる、禁欲主義的な種族。
九層地獄：9つの独立した階層からなる次元界。各階層はアスモデウスに服従するアーチデヴィルたちが治めている。
グレート・オールド・ワン：この宇宙においてまったく異質な存在。ウォーロックの契約相手として知られる。
サイオニック：いわゆる超能力的な現象。ウィーヴによらない力として認識されている。
ザリエル：アスモデウスによってアーチデヴィルと化した元エンジェル。現在ではアヴェルヌスの支配権を持っている。
次元界：多種多様な生物たちが生きるそれぞれの世界。『D&D』の世界には無数の次元界が存在し、それらが重なりあったり隣りあったりしている。それらの中心にあるのが物質界で、どの次元界も物質界と密接な関わりがある。
シャドウフェル：影界とも呼ばれる、すべてが色あせた次元界。物質界と重なり合うように存在しているため地形こそ同じだが、風景はより歪で暗く変貌している。
シャー：闇の女神であり、魂の内にある闇をもつかさどる。シャー信徒はかつて狂信によって多くの悲劇をもたらしたため、現在では信仰が禁じられている地域が多い。
呪文：世界に満ちる魔法のエネルギーを特定の形に作り替えたもの。ウィーヴを織り上げ、望む効果を発生させる現象。
シルヴァナス：自然を象徴する神。自然こそがあるべき姿だと考えるドルイドたちに信者が多い。
セルーネイ：月の女神。神々のなかでもとくに古い神とされる。闇の女神であるシャーとは姉妹同士だが対立している。
セレスチャル：エンジェルなどを含む天上の存在。神の使者として定命の世界に送り込まれることがある。
ソード・コースト：フェイルーン大陸の西側に面するソード海の沿岸地域を指す名称。このエリアを含めたより大きな周辺地域を指して“北方”と呼ぶ。
第二次大分割：デイル暦1482年に殺戮の神ベハルがバルダーズ・ゲートで復活したことに端を発した激動の時代。約5年に渡り、フェイルーンは大規模な災害や戦争に見舞われた。
デイル暦：ヒューマンとエルフが友好を誓い結んだデイル盟約が締結された際に作られた暦。作中はデイル暦1492年頃だと考えられる。
デヴィル：すべての定命の者を支配することを目的とする種族。定命の者を誘惑して堕落させ、やがては隷属させようと目論んでいる。九層地獄の支配者や、彼らに近しい力を持つ者たちはアーチデヴィルと呼ばれる。
デーモン：無限ともいわれるほどの階層を持つ奈落界“アビス”に住まう生物。デヴィルと異なり純粋な混沌を好む悪であり、怪物のような姿を持つ。力のみを重んじ、神々にすら匹敵する力を持ちえた者はデーモン・ロードと呼ばれる。
天界：セレスティアと呼ばれる次元界。善の守護者たるエンジェルたちが住まう次元界。
トゥルーソウル：イリシッドの幼体を頭に埋め込まれ、彼らの意志を受けて行動するようになった存在。アブソリュート教団からは導き手として認識されている。
ドラゴン：1000年以上の寿命を持つ強大な生物。欲望に忠実で凶暴なクロマティック・ドラゴン（色彩竜）と、善良で聡明なメタリック・ドラゴン（金属竜）に大別される。
トリル：フォーゴトン・レルムが存在する惑星。
ネヴァーウィンター：ソード・コーストの北端に位置する街。大災害により半壊したものの、今では復興しつつある。
ノーチロイド：イリシッドたちがアストラル海を移動する際に使用する飛行船。オウムガイのような見た目をしている。
ハーパー：強大な力の乱用を防ぐべく、秘密裏に行動している組織。独立して行動する者が大半で、フェイルーン各地に独自のネットワークを形成している。
バルダーズ・ゲート：ソード・コーストの南端にある湾岸都市。大元は海賊が略奪品を取引するための港だったが、今では交通や通称における要所としての大都市へと成長した。
フィーンド：邪悪な意図を持つ魔物。デーモンやデヴィルも広義的にはフィーンドに含まれる。
フェイ：妖精たち。フェイの貴族はアーチフェイと呼ばれる。
フェイルーン：本作の舞台となっている大きな大陸。
フェイワイルド：妖精界とも呼ばれる領域。物質界と重なり合うように存在しており、物質界を鏡映しにしたような世界だが、同じ場所でもフェイワイルドでは特徴が誇張されたような風景にさま変わりしている。
フォーゴトン・レルム：『D&D』において代表的な世界観の1つ。『D&D』には複数の世界観が存在し、主にフェイルーンを舞台にした世界背景であることを指してこう呼ぶ。
物質界：定命の者が住まう領域。『D&D』における冒険の舞台はおおよそ物質界で展開される。
魔法：世界に満ちている力。万物に宿ったエネルギーのこと。
ミストラ：フェイルーン全土で信仰される、魔法をつかさどる女神。
メフィストフェレス：九層地獄の第8階層、カニアを治めているアーチデヴィル。
“燃える拳”傭兵団：バルダーズ・ゲートを拠点とする、主に下層地区の治安維持活動を行う傭兵集団。
領主同盟：北方の共同体の統治者たちによる同盟。貿易上のつながりを基盤として、共同体間の平和を保っている。バルダーズ・ゲートからはアルダー・レイヴンガードが参加。

Baldur's Gate

バルダーズ・ゲート3

© 2023 Wizards of the Coast and Larian Studios. All rights reserved.
Larian Studios is a registered trademark of the Larian Studios Games Ltd affiliates.
Wizards of the Coast, Baldur's Gate, Dungeons & Dragons, D&D, and their respective
logos are registered trademarks of Wizards of the Coast LLC

NOT FOR SALE